About the Book

Об этой Книге

Эта книга разделена на четыре части. Какие из них следует прочитать — зависит от того, о чём будет твоя игра. Есть три уровня игры: уличный, глобальный и космический. Термины «уличный», «глобальный» и «космический» не относятся к какому-то определённому игровому миру или месту, вместо этого они описывают, с каким уровнем знаний ты начинаешь игру и насколько при этом могущественен. Если ты Ведущий - конечно же можешь вести такую игру, какую захочешь. Но в целях упрощения книга создавалась в расчете на эти три уровня.

Обрати внимание: есть разница между знаниями игрока и знаниями персонажа. Если ты игрок, уже прочитавший всю книгу правил, прежде чем найти для себя игру, просмотри соответствующие секции, чтобы определить начальный уровень знаний своего *персонажа*. Не злоупотребляй знаниями правил и не наделяй персонажа информацией и идеями, которых у него быть не может.

Книга Первая: Улицы с Тайными Именами

Эту секцию должен прочитать каждый. Она содержит обычные для настольных ролевых игр правила по созданию персонажа, проведению боев и прочие необходимые вещи. Также в ней описывается игровой мир, но лишь небольшая его часть. Если ведущий решит начать игру в рамках уличной кампании, эта секция единственная, которую игрок должен прочесть. Большинство игр завязано на тайнах и секретах, поэтому, чем меньше игроки знают в начале уличных приключений, тем лучше пройдет игра.

В уличной кампании группа состоит из относительно обычных людей, которые только начинают исследовать скрытый мир м’агии и интриг. Зачастую это храбрецы, пытающиеся бороться с несправедливостью, и это стремление вынуждает их сталкиваться с незнакомцами, обладающими устрашающими способностями и ужасающими намерениями.

Книга Вторая: Мир Наших Страстей

Игроки должны прочитать эту секцию, только если Ведущий собирается вести кампанию глобального уровня. Она содержит существенно больше информации о мире Неизвестных Армий наряду с правилами для нескольких видов м’агии. В начале уличной компании игроки не могут знать, как работает м’агия или какие ее формы существуют, но в глобальной кампании они обязаны владеть этой информацией.

В приключениях этого уровня группа состоит из одержимых мистиков и провидцев, преследующих собственные цели. Они знаете сильных мира сего и создают себе репутацию людей, с кем новичкам лучше не связываться. Ставки выше, но и риск тоже.

Книга Третья: Живое Отражение Небес

Некоторые Ведущие могут начать игру космического уровня. В этом случае можешь прочесть эту секцию. Она раскрывает ещё больше тайн игрового мира, исследует отдельные последствия работы м’агии, создание и использование м’агических артефактов и другие проблемы высшего уровня, о которых персонажи уличных и глобальных компаний даже не подозревают.

В кампании космического уровня группа знает механику Вселенной и способы её изменения. Персонажам известна судьба мира, и они могут попытаться изменить ее. Они действуют на самых высоких уровнях символической м'агии и трансцендентных сущностей, и даже сами могут стать богами.

Книга Четвёртая: Книга Мастера

Эта секция — строго для Ведущего, никто из игроков не должен её читать. В ней описываются глубочайшие тайны мира, дается множество советов по управлению Неизвестными Армиями, рассказывается о самых мощных артефактах и сверхъестественных существах, дано описание всех основных персонажей Ведущего, а также в нее включены два сценария и кое-что еще...

About the Rules

О правилах

Здесь указаны основные правила игры

Броски костей

Для игры используются два десятигранных игральных кубика. Обычно результат их броска интерпретируется как проценты 01-00(100) с одним кубом, обозначающим десятки, и одним — единицы. Ноль на десятках обозначает ведущий ноль (0 и 8 — это 08 = 8). А 0 на единицах обозначает ведомый ноль (8 и 0 = 80). Иногда цифры на кубах складываются, тогда 0 считается за десять (8 + 0 = 18). В некоторых случаях бросается только один куб, тогда 0 также считается за десятку.

Характеристики и навыки персонажа

Люди обладают четырьмя характеристиками (Тело, Темп, Разум, Душа) и навыками (Верховая езда, Греческая история, Взлом сейфов…), все они могут измеряться по шкале от 1% до 99%. Каждый навык связан с одной из характеристик. Чтобы совершить какое-либо действие во время игры, участник использует навык и бросает кубы. Если подходящий навык отсутствует, Ведущий может позволить пройти проверку соответствующей характеристики — но при этом результат не будет столь же успешен, как при использовании навыка, либо действие займет намного больше времени, либо Ведущий назначит какие-то другие штрафы.

Незначительная проверка навыка

В спокойной обстановке, когда времени в избытке и нет никакой угрозы, автоматический успех засчитывается для любого навыка со значением 15% и выше. Ведущий все равно может попросить сделать бросок в случае, если захочет узнать, сколько времени займёт действие, либо насколько успешным оно будет, не будет ли дублей, триумфов или крахов. Если необходимого навыка нет, можно попытаться пройти незначительную проверку, сделав бросок соответствующей характеристики, чтобы получить хоть какой-то шанс выполнить задание (частичный успех); для такого броска характеристика считается со сдвигом −30% (см. дальше).

Значимая проверка навыка

В ситуациях, исход которых не ясен, при наличии незначительного риска засчитывается полный успех, если бросок меньше или равен уровню навыка, и частичный, если бросок больше уровня навыка, но меньше или равен уровню характеристики. Если навык отсутствует, можно пройти **значимую проверку** соответствующей характеристики для получения частичного успеха; для такого броска характеристика считается со сдвигом −30%.

Великая проверка навыка

В напряжённой ситуации, когда скорость имеет решающее значение и/или присутствует непосредственная опасность (например, в бою), успех засчитывается только при результате броска меньше или равном уровню навыка. Если же необходимого навыка нет, можно провести **стрессовую проверку**, бросая вместо навыка соответствующую характеристику и надеяться на **«Госпожу Удачу»**: бросок, при котором учитываются только дубли и триумфы (см. дальше); характеристика для броска

«Госпожи Удачи» не уменьшается.

Когда делать проверку

Сложность проверки, её необходимость и интерпретация всегда остаются на усмотрение Ведущего, так как ему могут быть известны обстоятельства, недоступные игрокам.

Как истолковать результат

Помимо необходимости выбросить значение меньшее уровня навыка или характеристики, результат броска имеет и иные эффекты. Цель — получить максимально высокое значение, не превышающее уровень навыка. Чем ближе результат броска к уровню навыка, тем лучше решена задача. Например, если навык равен 46%, бросок 43 лучше, чем 04.

Сложность броска

Ведущий может назначить бросок, результат которого должен превышать определенное значение, но все еще оставаться в рамках навыка. Например, чтобы выстрелить в лапу атакующего тигра, нужно выбросить число меньшее или равное уровню навыка, но превышающее 30. Если навык меньше, чем **сложность**, заявленное действие совершить невозможно.

Одинаковые значения кубов

Дубль — это одинаковые цифры, выпавшие на кубах, например 11, 66 или 44. Он придает заявленному действию больше драматизма, значительно усиливая эффект броска. Успешный дубль необычайно хорош, но неудачный — столь же плох. В большинстве случаев Ведущий решает, что именно произойдет. Тем не менее, некоторые действия в игре имеют специальные эффекты, закреплённые за дублями — их называют **козырями**, они используются м’агами и людьми, посвятившими всю свою жизнь боевым искусствам.

Наихудший бросок

Крах — это два нуля (00). Тебе достался самый худший вариант развития событий, исключая смерть. Если каким-либо образом навык или характеристика равны или превышают 100%, бросок 00 все равно будет считаться крахом.

Наилучший бросок

Триумф — это 01, что означает наилучший из возможных результатов. Однако он это не значит, что вам удалось что-то совсем невыполнимое, например швырнуть небоскреб через океан. Но все же триумф позволяет решить даже сложнейшие задачи.

Перестановка кубов

В некоторых ситуациях или для некоторых навыков есть возможность совершить **перестановку**. То есть поменять местами десятки и единицы в результате броска. Если бросок равен 91, можно воспользоваться перестановкой и получить 19. Конечно, если это выгодно для того, кто делает перестановку.

Модификатор навыка

Сдвиг — это модификатор, применяемый к навыку перед тем, как сделать бросок. При навыке «Греческая история» 56% и в −30%, навык станет равен 26%. Сдвиги обычно временные и накладываются из-за ранений, сложных обстоятельств или эффектов м’агии.

Отложенные результаты

Предчувствие — это обычная проверка навыка, результат которой откладывается для дальнейшего использования. Другими словами, результат твоего следующего броска известен заранее и может использоваться соответственно на чем-то неважном, если он плохой, либо приберегаться для действительно сложной ситуации, если хороший. Предчувствием награждает Ведущий на свое усмотрение, как по м’агическим, так и по обыденным причинам. Надо отметить, что не всегда можно контролировать момент броска, поэтому не стоит придерживать хорошее предчувствие слишком долго — есть риск растратить его на бессмысленные действия.

Book 1: The Secret Names of Streets - Chapter 1: Street Overview

Первые шаги по Улицам

Вот он — оккультный андеграунд

Под живым отражением небес, под миром наших страстей находятся улицы с тайными именами. Они соединяют глухие задворки цивилизации с обгаженными мочой участками свободной Вселенной. И ведут тебя в оккультный андеграунд.

У него нет телефонного номера, о нём не говорят в популярных журналах, нет карт, очерчивающих его границы. Но ты знаешь, он существует — вернее, обязан существовать. Ты чуешь это всем нутром.

Ты знаешь, потому что наслушался слухов. Про песню, доводящую до самоубийства. Про человека, чьё лицо меняется с каждым рассветом. Про видеозапись с рождением богини.

Слухов множество. И все разные. И исходят они от разных людей. От чудного пьяницы, закуривающего сигарету без огня. От уличного жонглёра, чьи кегли летают в унисон меж рук. Когда ты спросил, как они это делают, ответом была лишь улыбка и: «Это всего лишь магия. Фокус». Затем алкаш небрежно вытягивал у тебя из-за уха четвертак, а жонглёр ронял кеглю, и ощущение проходило. Но привкус истины оставался.

Наконец, ты понял, на что надо обращать внимание: на взгляд. Заметив раз, ты уже не можешь не видеть его. И видишь. Раз в неделю или две ты сталкиваешься с каким-нибудь прохожим и ловишь этот взгляд — он там. Ты не в силах описать его. Порой он напоминает ломку наркомана, порой — самодовольство зажравшегося магната. По утрам, в полудрёме или в туалетах ночных клубов ловишь себя на том, что пялишься в зеркало и ищешь этот взгляд. Но пока его нет. Ты знаешь, что он будет, также как знаешь, что щекотание в носу указывает на подхваченную простуду.

Ты хочешь его сейчас. Ты хочешь знать то же, что известно им. Ты хочешь бродить этими тайными улицами и знать, куда они ведут.

Одни ищут оккультный андеграунд ради власти: над телом, жизнью, миром. Другие — ради знаний: своего сердца, мечты, Космоса.

Каждый находит то, что ищет. Но лишь единицам известно их истинное желание до того, как оно само найдёт их.

Правда, есть и то, что ты знаешь наверняка.

Происходит что-то важное. Ты не знаешь, что именно. Но чувствуешь присутствие во всём: в воздухе, в заголовках газет, в размытом изображении с экрана. Эту тайну ещё только предстоит разгадать, хоть ты и готов поклясться, что кто-то нашептал тебе об этом во сне.

Ты должен знать больше. Тебе не хватает обыденного мира. Хочешь ещё. Порой тебе хочется отбросить эту реальность и скользнуть в мир чистого понимания. Всё, что угодно, лишь бы не эта повседневная жизнь. Ты знаешь, что где-то есть место, место идей, где заключены все твои желания.

Но там опасно. Люди пропадают, умирают в муках, сходят с ума. И всё ради какой-то тайны, лежащей в сердце незримого мира. Этот мир и есть оккультный андеграунд. Найди его раньше, чем он найдёт тебя.

Слухи

Каждый знает об уличных слухах. Некоторые из них даже могут быть правдивы. Например, такие:

- В супермаркете «Wal-Mart» в Южной Дакоте, в секции спортивных товаров, под люком в полу, живёт мужик. Если попросить у него лимон, он точно предскажет твоё будущее.
- Самолёты на самом деле не летают. Это очень искусный обман, созданный потому что общество не понимает и не доверяет квантовой физике.
- Истории про эльфов, фей и домовых основываются на низкорослом народце, который до сих пор живёт в подземных лабиринтах.
- Кошки могут ловить и съедать призраков. Поэтому и говорят, что у кошки девять жизней.
- Нередко можно увидеть таинственного человека, наблюдающего за местом, где в скором времени произойдёт особо трагическая автомобильная катастрофа. Он стоит на тротуаре часами, курит сигарету и время от времени посматривает на старинные часы. Потом, через мгновение после того, как он уходит, там сталкиваются машины и гибнут люди.
- У каждого президента США был стеклянный глаз. Один и тот же стеклянный глаз.
- Никогда не используй банкоматы. Они записывают номера всех выданных банкнот и посылают правительству. А потом следят, в каком магазине всплывают эти банкноты, и узнают, где ты закупаешься.
- Пенис Джона Диллинджера в Смитсонианском секретном хранилище — подделка. Подлинный обладает зловещими магическими свойствами и был приживлён шимпанзе, контролируемому сверхнизкими радиоволнами дьявольских братьев Бразос, двух одарённых адептов-технологов, служащих тёмным силам.
- Не ешь в этих грязных забегаловках. Это лишает тебя м'агической силы.
- Финальные результаты ежегодного турнира Супербоул являются частью постоянно меняющейся нумерологической формулы, которая может начинать и прекращать войны.
- Где-то на западе США есть тюрьма без охранников, но заключённые слишком напуганы, чтобы попытаться сбежать.
- В Библиотеке Конгресса есть хранилище, где находятся несколько томов с магическими ритуалами. Эти книги в свое время были собраны Джефферсоном, чтобы уберечь от уничтожения. Предположительно, в каждой книге сотни работающих ритуалов.
- В зажигалки с оккультной символикой устанавливают подслушивающие устройства. Это делается, чтобы шпионить за подпольными оккультистами.
- Система автомагистралей между штатами США выполнена в виде огромного магического пентакля, способного призвать легион демонов в случае атаки Советского Союза.
- Все русские иммигранты на Аляске захватят штат и передадут его России в чётко определённое время.
- Теория гермов — ложь. Болезни вызываются невидимыми лучами неизвестного происхождения. Подозревают, что виноваты пришельцы.
- Существует веб-сайт, на котором продаются магические книги — настоящая м’агия, которая работает. Адрес постоянно меняется, потому что сайт всё время закрывают. Попробуй поискать по кодовым словам «Magnum Arcanum» и «John Doe».
- Пришельцы с Проксимы Центавра годами живут среди нас. Однако, в последние несколько месяцев они начали улетать.
- У снежного человека есть номер социального страхования.

- Алистер Кроули спроектировал знаменитый серебряный доллар, и элементы этого проекта использовались в новых монетах. В этом залог их стабильности.
- Если похоронишь пустые банки из-под кофе вокруг дома, крышками вверх, то никогда не увидишь Северное сияние со своего двора, зато Налоговая Служба забудет о твоём существовании.
- Хартфордширские Полицейские силы — единственная полиция в Великобритании, не возглавляемая масоном.
- Под покровом тайны сообщество аманитов до сих пор разводит птиц дронт. Их печень используется для варки эликсира бессмертия.
- Джон Фицджеральд Кеннеди (35-й президент США) на самом деле был сыном Линдберга, похищенным Джо Кеннеди, чтобы исполнить на ребенке ритуал. Таким образом Джон Ф. Кеннеди получил власть использовать известность своего биологического отца, чтобы подпитывать собственную популярность. Этот ритуал все ещё выполняется в семье Кеннеди.
- В Европейском Патентном Бюро есть специальная секция для оккультных материалов, ритуалов и мистических артефактов.
- Моя бывшая жена имела обыкновение петь в караоке-клубе, где в караоке-автомате пойманы в ловушку души мёртвых музыкантов. Каждую субботу, после полуночи некоторые из них выходили и развлекались.
- В Мемфисе есть призрачный универмаг. Именно там закупаются местные призраки.
- Калифорнийский мост «Золотые Ворота» переплетён километрами человеческой кожи. Это единственная причина, по которой Штаты до сих пор вместе.
- Мораль и чувство ответственности большинства людей исходят от психического паразита, живущего в их corpus callosum. И это нормально, беспокоиться стоит насчёт тех, у кого паразита нет. Их легко узнать по дурному вкусу в одежде.
- В каждой плитке шоколада есть восемь ножек насекомых. Класть их туда — оплачиваемая работа.
- Некоторые популярные писатели вкладывают в книги заклятья. Когда ты читаешь эти книги, они читают тебя, а то и хуже. Один из таких авторов написал более тысячи бульварных романов в конце XIX — начале XX веков. Как только его истории будут прочитаны достаточное количество раз, накопленная от читателей мощь активирует вложенное в книги заклятье, и он будет возрождён.

- Курортные отели — разумные существа, связанные в единый коллективный разум, с собственными намерениями. Люди, работающие в них — просто пешки. Те, кто спят там, иногда подвергаются очень тонкими изменениям, а иногда нет, но временами они просто исчезают. Возможно, это зависит от комнат, возможно — нет.
- Если всерьёз займёшься исследованием телефонных номеров, написанных на стенах общественных уборных, то обнаружишь тайную математическую формулу вселенной.

- Рыцари Тамплиеры не вымерли, а все ещё существуют в рядах Масонского братства.
- Тамплиеры непосредственно связаны с международным банковским заговором через родовую линию Ротшильда.
- Сговорившиеся банкиры устранили Джона Ф. Кеннеди, поскольку он собирался выводить американские войска из Вьетнама. Это разорило бы несколько крупных военно-индустриальных предприятий. И я лучше не буду называть их.
- Банковский заговор связан с Иллюминатами.
- Впервые об Иллюминатах узнали во времена основания Ордена Золотого Рассвета в 1776г. - в год начала Войны за независимость США, тогда же была опубликована книга англичанина Адама Смита *«Богатство Наций»*. Это важно.
- Джордж Вашингтон был масоном. Его памятник освящен в полном соответствии с масонскими обрядами, что полностью подтверждается записью на медной табличке на основании обелиска, выполненного, кстати, в египетском стиле.
- Одна популярная радиостанция вставляет в передачи тайные инструкции для секретных армий, сражающихся за контроль над миром.
- Масонские символика присутствуют во всех элементах американской геральдики.
- Судьба мира покоится на плечах семи честных и набожных людей. Если когда-либо их станет меньше, Бог разрушит эту землю.

- Есть девочка, которая может петь, не разжимая губ, причем все слышат различные песни, когда она это делает.
- Коты — тайное физическое воплощение ангелов.
- Телефонная сеть — живая и разумная, она управляет нами — ограниченным способом — с 1943 года. Введение Интернета окончательно закрепило её власть…
- Все до единого забыли *остальные* пять знаков Зодиака.
- Когда ты пьян, действительность раскрывается перед тобой - можешь войти и изменить её. Только не забудь взять с собой бумагу и карандаш, иначе не сможешь вернуться.
- Семь цветов радуги. Семь чакр в текстах Санскрита. Семь видов крема для бритья Barbasol. Это не случайность, кампания создана ради единственного магического ритуала…

Book 1: The Secret Names of Streets - Chapter 2: Street Campaign

Уличные Приключения

В уличных приключениях ты нормальный человек, попавший в ненормальный мир. Ты понимаешь, там происходят странные вещи, сокрыты великие тайны, но всё же знаешь об этом мире немногим больше любого прохожего. У тебя только одно преимущество перед остальными людьми: ты пережил инициацию.

Инициация

Инициация - это некое событие, открывшее тебе глаза на существование оккультного андеграунда. Это история Руана, нырнувшего в подводные пещеры и обнаружившего странный храм; встреча Аджен Сью со смертью, не являющейся смертью; это Реми Долл, обретшая ночь незабываемой страсти с призраком погибшего возлюбленного. Все они коснулись сверхъестественного, как и ты.

При подготовке к уличным приключениям создай инициацию, курок, спустивший тебя в оккультный андеграунд. На данный момент о твоем персонаже ещё ничего не известно. Просто придумай необычное переживание, с него и начни. Ведущий может помочь. Если появилась хорошая идея, обсуди с Ведущим или остальными игроками, как лучше ее воплотить.

Представь снежную, зимнюю ночь. Вы с друзьями собрались за городом, прорвавшись через метель к тёплому дому, чашечке коньяка и камину. Потрескивает пламя. В этом тихом и спокойном месте, потягивая из чашки ароматный напиток, хозяин дома, твой старый приятель, задаёт один простой вопрос: *Что в твоей жизни было самым необыкновенным?*

Соберитесь вокруг стола и расскажите друг другу о своей инициации. Задавайте вопросы, сравнивайте опыт, овеществляйте свои истории.

Примеры инициаций

Вот несколько примеров, на основе которых можно придумать что-то свое или использовать как есть, если идей пока нет:

- **Тебе было всего восемь лет**, когда впервые остался на ночь у друга. Вы забрались на чердак, с подушками и одеялами, и допоздна рассказывали друг другу байки и читали комиксы. В конце концов вы заснули. Но что-то разбудило тебя несколько часов спустя, перед самым рассветом, когда тени ещё густы, а солнце еще и не думает выглядывать. Неподалёку стоит старый сундук. И в мягком дрожащем свете ночника, вечером повешенного мамой друга, ты увидел маленькую девочку, сидящую на крышке сундука. Она сидела, обхватив колени руками, и смотрела на тебя, а потом нахмурилась и сказала: *Не смотри на меня! Не смотри на меня!!!* Ты крепко зажмурился почти на две минуты, прежде чем рискнуть бросить осторожный взгляд в ту сторону. Девочки уже не было. Но до сих пор ты помнишь её глаза, запавшие от голода, смотрящие с ненавистью, о возможности существования которой ты и не подозревал.

- **На пятнадцатилетие** родители подарили тебе прекрасного щенка. Ты сразу полюбил его. Но дедушка, что жил дальше по улице, тут же его возненавидел. Когда ты выгуливал нового друга, дед подходил к окну старого дома и хмуро наблюдал за вами. Однажды вечером ты вернулся поздно, и родители сказали, что пес убежал. Они обыскали все вокруг, звали, но безуспешно.

Той ночью ты убежал из дома на поиски. Пробегая мимо дедушкиного дома, ты увидел сидящего на крыльце старика, он курил, серьезно наблюдая за тобой. "Я съел его" - сказал он, стоило тебе приблизиться, - "Выбора не было. У него были глаза твоей бабушки." Больше он никогда не говорил об этом. Родители тебе не поверили. А два года спустя, дед умер от сердечного приступа.

- **У твоего инструктора по карате** было «неофициальное» условие получения чёрного пояса: нужно было сходить в «Джолли Роджер», местный байкерский бар, и нарваться на драку. Твой приятель Рон, попросил сходить за компанию, хотя у тебя был только зелёный пояс. Парень, на которого наехал Рон – тощий шкет, покрытый татуировками – закатил глаза, вздохнул, но в конечном счёте вышел драться. Снаружи, на парковке, он просто протянул руку и *оторвал Рону нос*. Просто отщипнул, как кусок глины, и выкинул в мусорный бак, где вам пришлось долго рыться, чтобы врачи смогли приделать его на место. Рон сказал, что у парня был проводной резак в руке или что-то вроде, но ты-то видел. У тебя на глазах этот шкет сделал свое дело, пользуясь лишь кончиками пальцев. Тогда же ты понял: в сравнении с его умениями, карате - отстой. Но самое странное, лишь много позже вы поняли, что всё время были *не в том* баре.

- **Ты был на строительной площадке шоссе**, подыскивая местечко для сна, когда увидел двух старикашек, уставившихся друг на друга. Они разговаривали на каком-то чавкающем языке, один из них произнес что-то на тему «Джона Диллинджера», а второй что-то о «Генгисе Хане». Они прокашлялись, потрепались ещё немного, а после пожали руки со словами «победитель получит всё», открыли свои здоровые чёрные чемоданы и достали оттуда роботов. Странных роботов. Один был похож на обезьяну, сделанную из разрозненных частей пистолетов и ружей, а второй был сверкающим серебряным аллигатором. Когда роботы начали сражаться, ты подошёл поближе, и вот тогда-то старикашки тебя заметили. Они просто *ткнули пальцем* и роботы погнались за тобой. Повезло еще, что они успели помять друг друга, потому что ты еле-еле перебрался через забор прямо перед их носом, но аллигатор всё же успел отхватить кусок твоей пятки.

- Ты ещё не был достаточно взрослым, чтобы ходить в кино одному, но всегда чувствовал, что местный кинотеатр – Платина – действительно магическое место. Ты прокрадывался туда, чтобы посмотреть «Челюсти» и «E.T.» или другие, странные фильмы типа «Кабинет доктора Калигари», «The Deadcoat» и «Вспышка в Ночи», но крутивший их парень всегда выгонял тебя. Платину, в конечном счёте, закрыли, разместив на ее месте мультиплексный кинотеатр, но однажды ночью ты увидел людей, идущих туда, и прокрался за ними, как часто это делал. Это были те, кто работал там раньше – хозяин кинотеатра, кассирша и парень, продававший попкорн – но они были одеты как персонажи из «Касабланки» или «Key Largo». Шёл чёрно-белый фильм, ты никогда не видел его раньше, а они один за другим начали входить в экран, становясь большими и мерцающими, и начинали действовать, став героями фильма. Когда только хозяин остался снаружи, ты подбежал к нему и начал просить взять с собой, но он захихикал и сказал что-то насчёт того, как, интересно, после его прихода «Коричная Нэнси» собирается умирать. Затем он вступил в экран и свет погас. Ты думал, что всё это лишь сон до прошлой недели, когда мельком увидел вторую половину того самого фильма на ночном канале. Он назывался «Холодный Дом с Зеркальной Дверью».

- Тебе было десять, когда сгорели родители. Сгорел дом, сгорели две ваши кошки, и ты тоже должен был сгореть, если бы не человек с разноцветными глазами. Он просто прошёл через огонь, посмотрел на тебя и спросил - «Хочешь жить?». Ты кивнул, и он вытащил тебя. Вокруг был огонь и дым, и сейчас ты знаешь, что должен был умереть от угарного газа, дыма, или даже от пламени, но тот человек взял тебя за руку и вы *просто вышли* из пожара. Когда вы выбрались, он сказал: «Возможно, когда-нибудь ты понадобишься мне. Не женись и не заключай постоянных контрактов. Стань пожарным, я вернусь, когда тебе будет двадцать

шесть.» Ребята из депо планируют большую вечеринку… Двадцать шесть тебе исполнится в среду.

Создание группы

В одиночку не справиться с испытаниями Улиц. Есть группа тех, с кем ты работаешь над достижением целей, людей, прошедших вместе с тобой через огонь и воду, также переживших инициацию. Ведущий может уточнить, какую именно группу вы должны сформировать, а может даже решить это за вас.

Тебе необходимо знать причину возникновения группы, почему вы все вместе, каковы общие цели. Сформировав группу, вы можете сами определить отношения внутри неё, а также с другими людьми и группами, что встретятся вам.

Здесь описаны всего три типа групп, но природа любой группы может меняться со временем. Это всего лишь точки отсчёта, чтобы было с чего начать. И не забывайте - это только примеры.

Круг друзей

Вы связаны узами дружбы. Прежде чем ты вляпался во что-то причудливое, вы уже были командой, где все доверяли и полагались друг на друга. Вы исследуете неизвестное и держитесь вместе так долго, как только сможете.

Цели

У всех есть личные цели, но вы также заинтересованы идти вместе по жизни и заботиться о тех, кто рядом и много значит для вас. Круг друзей - самое важное во всём мире, и вы всегда стремитесь защитить друг друга.

Достоинства

Вы решили держаться вместе хоть в Аду, хоть в Космосе. Вы хорошо знаете и полностью доверяете друг другу.

Недостатки

Естественно вы можете ссориться, эмоции играют важную роль. Также у вас, скорее всего, нет того диапазона навыков и опыта, которым обычно обладает более формализованная команда. Кроме того, никто не воспримет компанию дилетантов, подобных вам, всерьёз. И поскольку вы живёте в основном личной жизнью вне Улиц, вы более уязвимы к тем, кто захочет навредить вам, у вас просто напросто связаны руки.

Примеры дружеских кампаний

- Бывшие сослуживцы. Члены группы работали на местном дот-коме, который затем обанкротился. Вы работали над большим проектом - базой данных, коррелирующей не связанные на первый взгляд события путём подборки статей с новостных сайтов, поиска аналогов в мировых событиях, указывающих на рыночные тенденции. Вы начали получать очень странные результаты, потом дело застопорилось – учредитель обанкротился, а один из теневых предпринимателей, стоящих за проектом, объявился и присвоил программу. Через несколько недель после потери работы, вы начали подозревать, что находитесь под слежкой. Но кто следит и почему?

- Друзья Чарли Веррика. Чарли был всеобщим любимцем в колледже. Он на три шага опережал ваши желания. Пока ты парился над экзаменами, он спускал стипендию на поиски затерянных городов в Перу, пока ты ходил в кегельбан, Чарли таскался с Ангелами Ада. Когда разразилось 911, Чарли стал медработником, погибшим в развалинах. После похорон вы приняли решение: жить как Чарли. Вы отказались от удобной жизни, чтобы исследовать таинственный мир, делать его лучше и интереснее. Самое смешное то, что Чарли был здесь, рядом, рассказывая во снах о том, куда вы должны прийти.

- Ребята из коттеджа. В маленьких курортных городках разница между Теми, у Кого Всё Есть и Теми, у Кого Ничего Нет, огромна. Вы с друзьями относились к Тем, у Кого Ничего Нет в плане денег, и к Тем, у Кого Всё Есть, когда речь заходит о показухе. Теперь вы на вершине, можете записать в налоговую декларацию «Инструктора по теннису», «Дежурного бассейна», «Гриль-мастера» или «Садовника», вы реально лакомые кусочки для вдов, дочерей старых дев, или одиноких жён, прилагающихся к каждой из пяти местных семей Тех, у Кого Всё Есть. Однако вы быстро поняли, что не это свет в окошке для богатых и красивых людей. Их планы и сюжеты неизменны – и жестоки. «Случайные» смерти, мистические провалы, тёмные предательства – хлеб с маслом. Что-то необычно грязное происходит в городе. Вы никогда не рассчитывали запутаться в паутине интриг, однако серьёзно просчитались – если ты не паук, то беспомощная, трепыхающаяся муха.

Оккультные исследователи

Вы знаете, что мир мрачен и крайне опасен. Группа пытается понять, что же, чёрт возьми, происходит на этих "Улицах с Тайными Именами", опасны ли они для мира? Вы можете быть частью секретной правительственной организации, можете командой из паранормально-исследовательского телевизионного шоу или газеты, или даже бригадой будущих ван-Хеллсингов, желающих остановить Дракул современного мира.

Цели

Узнать как можно больше об Улицах. Когда обнаружите, что происходит что-то опасное - разоблачить или остановить, можно одновременно. Не погибнуть. Не встать на тёмную сторону силы, как бы она ни выглядела.

Достоинства

Ваше любопытство - хорошая причина, чтобы принять участие в любом приключении. Вы ожидаете худшего, прагматичны относительно возможных угроз и потому хорошо подготовлены. И уж точно вы не простофили.

Недостатки

Вы не знаете, что в действительности происходит на территории Улиц. Ваши действия могут вызвать ответный удар, вовлечь в конфликт с авторитетами тайного мира. Когда смотришь в первозданный хаос, хаос смотрит в тебя. Когда сражаешься с монстром, рискуешь сам им стать.

Примеры исследователей

- Шестой отдел лаборатории. Профессор Морбиус – странный старикан, ты знал это, когда записывался на его Открытый Курс Психологии. Ты слышал сплетни: алхимия, магические ритуалы, вызов духов, все виды громогласной чуши, состоящей из комбинаций «пара» и «психологии». Вы с сокурсниками включили Лабораторию 6 в свой курс, и профессор дал вам

задание на семестр. 100% курса казались просты и незатейливы: свалить из кампуса, смешаться с альтернативно-спиритуалистической общиной и посмотреть, как глубоко прорастает их субкультура. Викка, Сантерия, Растафарианство, конечно же, но что еще там есть? Если в городе есть настоящий оккультизм, твоя оценка зависит от того, сможешь ли ты его найти.

- Сонный вскрик. В глубинке время течёт медленно. Работаешь себе на страну, укладывая асфальт; на заднем дворе сосед возится с машиной, поставленной на кирпичи; подвыпивший охотник размахивает двустволкой в одной руке и пивом в другой. Но у вас с ребятами из бара есть секрет: когда вы были детьми, Старая Мамочка Вуду показала пещеру, где по ее словам живёт ангел, и добавила, что люди из городов будут приходить в поисках крыльев бедного существа для поклонения дьяволу. Иногда ты даже слышал его глубоко под землёй, поющего еле слышно, но так красиво, что сердце готово было разорваться, лишь бы слушать дальше. Теперь Старой Мамочки больше нет, а вы с парнями – охранники пещеры. Но ты уже сыт по горло этими кретинами, приезжающими из городов и доставляющими неприятности этому несчастному созданию. Ты собрался покончить с ними. Поехать в город, найти храм дьявола и отплатить этим сукиным сынам за все. Показать им, что такое деревенское правосудие.

- Грязные псы УБН. Все началось с мысли, что «Армия» звучит лучше, чем «колледж» - и конечно же, так оно и было. Вас направили в секретную Южноамериканскую команду, чтобы вступить в ряды Управления по Борьбе с Наркотиками(Drug Enforcement Agency, DEA), тут-то и начался внутренний этический конфликт. Я имею в виду: убей телохранителя наркобарона, и работа готова. Взорви его дом и лодки с контрабандой - и ты герой. Но протяни хоть один шаловливый пальчик к любому из его "товаров народного потребления» и в тот же миг ты уже вышедший из повиновения мерзавец, уволенный с лишением прав и привилегий, с позором высланный домой. Повезло ещё, что ты не стал распускать язык о том, что видел в тайных подвалах старого Пабло: вроде шевелящейся головы с металлическим носом в банке или тех странных стеклянных птиц, которые действительно *разговаривали*.

Иначе получил бы увольнение по восьмому параграфу. Теперь ты интересуешься, что же тут происходит. К счастью, *не все* армейские приятели полагают тебя двинутым – как и *не все* друзья из УБН считают, что ты сумасшедший. Кроме того, будет просто позором позволить всей этой дорогой боевой подготовке пропасть впустую, так ведь?

Мстители

Произошло что-то плохое, а копы даже не почесались. Вы объединились как единомышленники, чтобы действовать самостоятельно. Вы не ищете проблем, просто не собираетесь больше терпеть подобное. Вы поняли, что следы ведут к чему-то чрезвычайно странному, и все же решили идти по ним прямо в сердце тьмы, если потребуется.

Цели

У вас совершенно ясные и простые намерения, такие как "помочь людям в беде", или "помешать психопатам портить наших детей", или "уничтожить всех монстров". У группы есть мнение о том, каким образом должны идти дела, и вы намерены заставить их идти именно так.

Достоинства

Мотивация проста: вбить немного совести в этот мир. Вы знаете, что Улицы могут создать много проблем, но также способны порождать героев. Как только вы определились с происхождением группы, процесс создания приключений станет чрезвычайно простым.

Недостатки

Вы - надоедливые любители без реальной силы за спиной. Вы идеалистичны, поэтому вами легко управлять более циничным людям. Так как вы не представляете особой опасности (как и большинство других людей) и не обладаете особыми ресурсами, потребуются все ваши способности к выживанию, если начнете раздражать не тех людей.

Примеры мстителей

- Ограниченные услуги. Парковщик – грязная работа, без вопросов, но вы с приятелями занимаетесь этим, чтобы оплачивать счета. И сейчас, и тогда вы позволяли себе сделать пару кругов на бээмвехе какого-нибудь ублюдка, показавшегося слишком дерзким. Так вот, когда ты и еще один парень "ушли на перерыв", рассекая по городу на чёртовом хаммере, то увидели, как несколько панков избивают бездомного. Бух! Через секунду вы уже на тротуаре, выбиваете дерьмо из этих козлов. После вы отвезли несчастного старика в бесплатную больницу. Вылезая из машины, он обернулся и сказал: «Таких как я – тысячи каждый день». Это и зацепило. У вас бесконечный запас тачек, за руль которых вы не садитесь дважды, обезьянья форма, означающая, что никто не взглянет дважды, и совсем нет тормозов. *Вы можете сражаться с преступностью.* Вы можете изменить город чередой безбашенных авантюр.

- Звёздная Комната. Вы начинали как компания единомышленниц, собирающихся, чтобы поскулить, каково быть женщиной на «мужской» работе типа сотрудника правоохранительных органов, репортера в газете или помощника в офисе окружного прокурора. Всё изменилось, когда появился Отис Смоллбери. О, он был виновен. Вы все это знали, но не смогли предоставить суду убедительные доказательства, не смогли опубликовать материалы, не разрушив жизни его жертв, ничего не могли сделать законно, только смотреть, как он выходит на свободу. Как-то ночью вы решили, что законы – это как плотные колготки: правосудие в

них выглядит симпатично, но иногда снимает, чтобы было удобнее. Сейчас ваша небольшая группа разрослась. Вы действуете нечасто, но решительно.

- Группа поддержки. Вы разношерстная компания. Разного возраста, с разными путями, разными взглядами на политику и обстановку. И все с разными смертельными заболеваниями. У некоторых СПИД. Или медленно растущий рак гортани, подобравшийся слишком близко к мозгу, чтобы делать операцию. Или, может быть, очень редкий и 100% фатальный синдром Берринтона. Общего немного, если не считать того, что каждому осталось жить максимум лет пять. Все вы наблюдаете, как медленно, отвратительно, болезненно угасаете. Но пока остальные «группы поддержки» напирают на смирение и переоценку, вы заключили договор. Кто-то хотел отомстить криминальному миру, кто-то самоутвердиться, кто-то просто сделать мир чуточку лучше. А кто-то - умереть быстро и жестко вместо того, чтобы хныкать и постепенно загибаться. Но все солидарны в одном: раз уж суждено сдохнуть, то почему не в лучах славы?

Book 1: The Secret Names of Streets - Chapter 3: Conception

Концепция

Как только ты подготовишься к исследованию нового слоя реальности - оккультного андеграунда человечества, потребуется ответить на три ключевых вопроса: Кто ты есть? Что ты можешь? И как ты изменишься?

Кто Ты Есть?

Одержимость

Ты не сможешь войти в оккультный андеграунд посвященных в иную жизнь, пока не станешь по-настоящему увлечен чем-либо. Это увлечение, одержимость, должно находиться далеко за пределами частных интересов или мелких хобби. Твоя одержимость — это то, ради чего живешь, что определяет существование, дает смысл жизни. Тут стоит подумать. Нужно что-то не только оригинальное, но и полезное. Естественно, это должно просто выражаться. «Жестокость», «Могущество» — хорошие одержимости, «стать самым крутым парнем на улице, чтобы суметь побить любого» — бессмысленная трата слов.

Существуют редкие исключения, вернее даже уточнения.

Если хочешь начать без одержимости, найдя путь позже — скажи Ведущему, возможно, он согласится.

Если хочешь быть адептом — кем-то, следующим Пути м’агии, или же стать адептом позже, одержимость должна быть очень плотно связана с соответствующим мистическим мировоззрением. Только очень, очень увлечённые личности могут оказаться достаточно хороши, чтобы заставить м’агию работать. Прочти главу «Адепты», чтобы узнать, какой вид одержимости сделает тебя столь необычным (если играешь в кампании уровня «уличных приключений», Ведущий может пожелать скрыть адептов в тени. Спроси его, прежде чем читать материал).

Если захочешь быть инкарнацией — кем-то, кто следует по пути воплощения, решившимся стать аватарой некого архетипа, — ты не обязан брать связанную с этим путём одержимость. Инкарнации не всегда проецируют избранный архетип на собственное мировоззрение, хотя такое случается достаточно часто. Но всё же они должны быть совместимы. Прочти главу «Инкарнации» о том символическом пути Восхождения, по которому хочешь идти (еще раз замечу, «уличные приключения» обычно не начинаются с игры инкарнацией. Поговори с Ведущим, прежде чем смотреть главу «Инкарнации»).

Запиши одержимость на листе персонажа вместе с кратким описанием, что она значит лично для тебя.

Примеры Одержимости

- *Взлом с проникновением*. Нарушение границ чужого дома - это демонстрация силы и смелости, которые подогревают тебя. Тайны, что можно найти внутри – просто сахарная пудра на десерте вторжения.

- *Египетские реликвии.* Ты не только обладатель значительной личной коллекции и степени в археологии, но ещё и упорно отслеживаешь новинки сцены и моды в поисках

древнеегипетских веяний.

- *Человеческие мотивации.* Ты всерьез интересуешься, почему люди бывают упрямы, что заставляет их сдаваться, а что - любить или ненавидеть.

- *Знать все.* Ты хочешь знать все. Обожаешь обмениваться информацией, потому что всегда остаешься с большим ее количеством, чем до того.

- *Музыка.* Чтобы объединять людей на глубоких уровнях, ты используешь родственные языки мелодии, гармонии и ритма. Ты видишь музыку как мост между нашими разделенными мирами.

- *Физическое совершенство.* Диета, растяжка по утрам и вечерам, тяжелая атлетика три раза в неделю, и попытки пробежать 10 миль или проплыть 7 кругов настолько часто, насколько это возможно. Если ты не тренируешься, то едва ли не физически *ощущаешь*, как тело превращается в замазку.

- *Наслаждение.* Ты пробовал садо-мазо, бондаж-доминирование, ЛСД, ПЦП и экстази – а потом все это еще по разу – ведь только в такие моменты чувствуешь себя на волне. Для тебя не бывает слишком много кайфа.

- *Религия.* Принадлежность к Римскому Католичеству (ортодоксальному Иудаизму, Дзен Буддизму или чему захочешь) определяет твои поступки и мысли. Ты полностью погружен в борьбу за жизнь по Христу (или за полное следование законам Талмуда, за уничтожение своего Эго, или…)

- *Тени.* Ты живешь на краю, в буквальном и метафизическом смыслах в тени. Крадешься, плетешь заговоры, скользишь сквозь общество, как призрак.

- *Крутизна.* Ты хочешь быть «самым плохим сукиным сыном» на улицах. Пистолеты, ножи, кулаки – все это твоя опора, часть мистики убийства, которую ты так напряженно ищешь.

Примеры одержимости для Адептов

- *(Библиомантия)* Книги по самосовершенствованию. Это алхимические тексты новой эры, каждое предложение в которых – рецепт трансформации.

- *(Клиомантия)* Конспирация. Ты должен изучить потайную историю, скрытую за нынешней иллюзорной, и упиваться властью открытий.

- *(Дипсомантия)* Гул в ушах. Случалось ли тебе напиваться до такой степени, что фактически оказывался на какой-то невероятной «другой стороне»? Усилием воли ты можешь трансформировать яд в чистую мудрость.

- *(Энтропомантия)* Серфинг на фургоне. Ничто не может сравниться с ездой на крыше большого, чадящего Форда прямо по чертовой магистрали между штатами. Океан – это просто океан, а хайвэй - уже метафора.

- *(Эпидеромантия)* Свобода крови. Кровь – твое шестое чувство. Ты должен освобождать ее, дабы в полной мере осознать свою жизнь и донести эту сокровенную мудрость до сердца.

- *(Механомантия)* Эксцентричный гений. Ты следуешь путем Тесла, одинокий исследователь непознанного будущего человеческих достижений. Ты не ищешь понимания – только

уважения.

- *(Нарко-алхимия)* Следование за мертвыми. Они прекратили исследования, когда Джерри умер, но теперь ты выше этого. Ты следуешь за истинно умершими: за душами и мудростью, которую они содержат, за расширением реальности, которое видишь во всем подряд.

- *(Персонамантия)* Ментальная броня. Ты уязвим и вынужден постоянно скрывать это. Ты носишь социальные и магические маски, чтобы спрятать свою израненную, скулящую душу от бесконечного кошмара.

- *(Плутомантия)* Цена свободы. Ты предполагаешь, что любой идеалист – это капиталист, умеющий вертеться. Ты Диоген нового времени, идущий по миру в поисках того, кто не продается.

- *(Порномантия)* Облик влечения. Ты веришь, что через оргазм мы проявляем истинный лик Обнаженной Богини. Необходимо найти и собирать все упоминания о Ней, ссылки на Ее подобия, чтобы воссоздать полный Ее образ.

- *(Урбаномантия)* Обновление города. Эти мертвые громады заброшенных зданий в твоих глазах похожи на брошенных детей. Ты веришь, если удастся обновить город, и люди начнут обновлять себя.

- *(Видеомантия)* Судьи. Ты знаешь их всех. Судья Джуди. Судья Браун. Судья Вапнер. Они распределяют мудрость и справедливость в массах, как царь Соломон. Ты должен расшифровывать их послания, систематизировать и синтезировать высшую степень правосудия, переданную телеаудитории.

Твои Страсти

Ты не проходишь сквозь жизнь, как машина на сборочном конвейере. Ты изменчив, подвержен случайностям, живешь в обществе. События жизни могут оказать несоизмеримое воздействие на тебя. Есть что-то действительно ужасающее, что-то выводящее из себя, что-то заставляющее действовать.

Это страсти, управляющие твоей жизнью. Точнее сказать, они — основа всех «логических» и «рациональных» решений, принимаемых тобой как человеком. Это своеобразные «кнопки», сидящие глубоко в мозгу.

И у тебя три таких «кнопки»: стимул **Страха**, стимул **Гнева** и стимул **Благородства**.

Страсти не могут противоречить одержимости. Ты гармоничный и логичный человек, несмотря ни на что.

Когда возникает ситуация, воздействующая на одну из этих «кнопок», ты напрягаешь все свои силы. Можно выбрать между перестановкой и перебросом неудачного результата на протяжении всей сцены. Но сделать это можно только один раз за игровую встречу для каждой из страстей. Если захочешь поднажать, будь уверен, что оно того стоит.

Ведущий может остановить тебя. Если используешь страсти не по назначению, и тебе указывается на это — не сопротивляйся, будет еще шанс. Позже.

Стимул Страха

Чего ты боишься больше всего на свете? Острых предметов? Показаться слабым уважающим тебя людям? Что бы это ни было, оно заставляет бежать, как ополоумевший заяц, запахом ужаса выступая на коже.

Если задействуешь страсть Страха, можешь перебросить кости, или переставить их, чтобы убраться подальше от причины Страха. Бежать быстрее. Выбить запертую дверь. Но не можешь использовать её для атаки — то, чего ты боишься, сильнее, пока страх не уйдет.

Страсть Страха связана с Измерителями Безумия. Это различные показатели психического напряжения, отражающие насколько все смешано в твоей голове. Существует пять измерителей: Жестокость, Беспомощность, Неестественное, Одиночество, Самоосознание. Выбери один из них тот, что наиболее соответствует твоему страху. Затем, если страх возникнет и поглотит тебя, необходимо сделать проверку напряжения против нужного измерителя. Эти измерители описаны в главе «Безумие».

Примеры Страхов

- *(Беспомощность) Огонь.* Огонь пожирает твой дом: платяной шкаф, коллекцию дисков, не говоря уж о фотографиях и календарях. Хреновая ситуация - не только опасная и болезненная, но и весьма непредсказуемая.

- *(Одиночество) Иностранцы.* Находясь заграницей, всегда знаешь, что они говорят о тебе за спиной, неся чепуху на своём неестественном обезьяньем языке. А теперь они везде, даже на улицах твоего родного города.

- *(Самоосознание) Искушение.* Ты больше не пьёшь. Когда пьян, ты творишь ужасные вещи, и потому не пьёшь. Много. Нет, не пьёшь вообще. Фактически, ты стараешься держаться подальше от баров, ресторанов, и того винного магазина на Третьей или Главной улицах.

- *(Неестественное) Одержимость.* Ты не любишь говорить об экзорцизме, не любишь называть имена существ. Ты знаешь, что пока они где-то там, но если звать – могут и прийти.

- *(Жестокость) Собаки.* У тебя остались шрамы от красной пасти и белых зубов. Даже проклятые мелкие, вечно тявкающие собачонки заставляют нервничать, что уж говорить о здоровых чудовищах типа Добермана или Сенбернара? Просто не думай об этом.

- *(Жестокость) Преследование.* Ты не входил в числа пострадавших, но общался с ними. Ты хотел показаться стойким, что сделало всё произошедшее твоей виной. Теперь не можешь видеть, как другим причиняют боль. По тебе видеть жертву в сотню раз хуже, чем быть ею.

Стимул Гнева

Что заставляет тебя взорваться в ослепляющей вспышке ярости? Избиение детей? Люди, незаслуженно награждаемые вещами, ради которых ты работал, но не смог получить? Страсть твоего гнева — это то, что разрушает, подавляет, подчиняет свой объект, чем бы или кем бы он ни был.

Если ты задействуешь страсть Гнева, ты можешь перебросить кости, или переставить их, чтобы разрядиться. Ты можешь стрелять из пистолета, замахнуться кулаком, или перевернуть столы менял в храме. Ты не можешь использовать эту страсть для любой осторожной работы, требующей навыка, вроде подбора отмычки к замку, или взлома компьютерной базы данных противника. Ты должен разрядиться немедленно, во всём своём свирепом, прекрасном, неконтролируемом Гневе.

Примеры Гнева

- *Дерзость.* Просить людей быть повежливее – это слишком? Ты понимаешь тех, кто хочет дать тебе по роже, но сарказм действительно заставляет тебя чувствовать себя идиотом.

- *Другие водители.* Ты превосходный водитель. Хотелось бы, чтобы все плохие водители наконец-то поняли это, прекратили трепаться по своим мобильникам и убрались с твоего пути.

- *Лень.* Когда кто-то делает свою работу спустя рукава, они не просто не уважают свои обязанности и своего начальника. Они показывают фак всем, кто вынужден исправлять их дрянную работу. Да поможет Бог тому из твоих рабочих, кого ты застукаешь за расслабухой.

- *Пошлость.* Бухло. Порнуха. Слэнг. Туалетный юмор. Это страна плавает в грязи, и никому нет до этого дела. Пришло время кому-нибудь взять это на себя. Когда-нибудь пройдёт настоящий дождь.

- *Пафосные ублюдки.* То, что ты не ходил в колледж и не водишь Лексус ещё не даёт права этим богатеньким ублюдкам смотреть на тебя сверху вниз. Долбанные снобы. Самое время кому-нибудь как следует проучить их.

- *Эти жирные коты из Вашингтона.* Демократы и республиканцы – это просто соперничающие команды в игре «Выжми налогоплательщика» высшего разряда, предлагающие тебе жить армией, почтовым офисом, и твоим местным полицейским участком.

Стимул Благородства

Что заставляет тебя быть лучше? Борьба с окружающей нищетой? Сбор денег на операцию бабушке? Твоё стремление Благородства возвышает тебя. Чтобы избежать Страха, ты должен оставить друзей на поле битвы, бежав. Чтобы дать выход Гневу, надо лгать, пытать и убивать. Но чтобы проявить своё Благородство, ты должен рисковать своей жизнью, жертвовать, переносить огромные лишения ради общей цели.

Если ты задействуешь страсть Благородства, ты можешь перебросить кости, или переставить их, чтобы совершить бескорыстное действие, которое приведёт к праведной цели. Ты должен сделать это сразу: страсть — не ресурс, запасаемый для высших целей. Сломать замок на складе, чтобы накормить страждущих, быстро вести машину, чтобы доставить ребёнка в больницу, убедить солдата впустить в лагерь беженцев, остановить ударом тройку коней, чтобы они не затоптали детей. Это момент проявления лучшего в себе.

Примеры Благородства

- *Развлечения.* Насколько лучше станет мир, если люди приложат столько усилиий, чтобы делать окружающих счастливее, сколько они прикладывают, чтобы добиться богатства и власти? Ты веришь в то, что смех – лучшее лекарство – и если ты рассмешишь кого-нибудь сейчас, будущее само о себе позаботится.

- *Хранитель истории.* Если мы не умеем извлекать уроки из прошлого, мы обречены повторять его, и все те, кто страдал, делали это напрасно. Сохранение связи с прошлым даёт нам прочный фундамент для строительства лучшего будущего.

- *Разминирование.* Мины смертоносны, неразборчивы, и, сука, должны быть уничтожены. Ты видел резню с их помощью своими глазами и решил уничтожить их физически (работая сапёром) и политически (через движение по запрету наземных мин)

- *Один за всех.* Большинство людей – дерьмо, но ты тесно связан со своими друзьями. Они все нормальные люди, и твоя преданность им невыразима.

- *Обучение.* Образование – ключ ко всему. Знание стирает предубеждения, облегчает одиночество, и пробуждает всё хорошее, что есть в человеке. Обучать других – это твоя жизненная миссия.

- *Защищать стариков.* Большинство старых людей уже получили 7 курсов одиночества и сердечной боли в своей жизни без дополнительной помощи в одиннадцатом часу.

Твоя личность

И кто же ты, чёрт возьми? Любовник или воитель? Козерог или Лев? Гарри Поттер или Дарт Вейдер? Тебе необходимо быстро обобщить то, как ты преподносишь себя, поскольку это именно то, на что люди больше всего обращают внимание. Ты можешь пользоваться стереотипами и ролевыми моделями, такими как: «Хороший полицейский», «Воитель по призванию». Ты можешь использовать знаки Зодиака, не потому что ты действительно под ними родился, а потому что миллионы людей читают эти дурацкие гороскопы в газетах и знают, что эти знаки значат. Или использовать некую известную личность, как сэр Ланселот, Лао-Цзы, Си-Си из Санта-Барбары. Выбери роль и сыграй её. Ведь ты уже отличаешься от себя настоящего — то, как люди воспринимают тебя, не есть ты сам.

Примеры социальных ролей

- *Хороший полицейский.* Ты суров, но справедлив. Для тебя важно всё время общаться с людьми из твоего общества и ты упорно работаешь, чтобы оправдать их доверие. Ты хочешь творить добро, но иногда сила, которой ты обладаешь, бывает пугающей.

- *Плохой полицейский.* Ты питбуль общества. Никто не хочет, чтобы бы ошивался рядом с их детишками, пока не придёт опасность, и тогда они кидают тебя в эпицентр проблемы и молятся о благополучном исходе. Тебя это устраивает. Тебе не нужно ободрения – только цель.

- *Вынужденный Воин.* Ты тренировался, чтобы быть первоклассным бойцом. Мы мастер оружия. Твоё тело – смертоносный инструмент. Но ты держишь всё это в резерве до наступления того дня, когда должен будешь принять бой, потому что путь воина – личный путь.

- *Усталый Наблюдатель.* Ты всё это видел раньше… Ничто не удивляет тебя, кроме, может быть, подлинной, самоотверженной доброты. Ничто не разочаровывает тебя, за исключением неограниченного энтузиазма. Ничто не впечатляет тебя, кроме демонстрации величайшего цинизма.

- *Роковая Женщина.* Ты проблема, которую ищет каждый мужчина. Упрямая конфетка, за которую они платят в последствии пустотой и тоской, но тебе всё равно, а они просто не могут устоять. Ты получаешь то, что тебе нужно, а они привыкают и становятся подкаблучниками. По секрету, им это нравится.

- *Уличный Агитатор.* Ты был изолирован, тебя предавали, над тобой смеялись, но ты никогда не останавливался в стремлении к добру. Ты знаешь, что твоя причина обоснована. Власть имущие могут противостоять тебе, но не могут позволить себе игнорировать тебя.

Примеры знаков Зодиака

- *Овен.* Ты мужественный, сильный, идущий впереди, и невероятно эгоистичный. Всё вокруг о тебе, о тебе, о тебе. Ты можешь стать хорошим боксёром.

- *Телец.* Ты просто продолжаешь пахать, не позволяя препятствиям сбить тебя. В целом, ты выполняешь свою работу, но редко останавливаешься спросить, что, возможно, ты плохо её делаешь. Ты бы хорошо смотрелся в ресепшне или мог бы стать хорошим копом.

- *Близнецы.* Ты видишь обе стороны любого вопроса и можешь быстро добраться до фактов. К несчастью, ты предпочитаешь Правду фактам – поэтому ты проводишь много времени, дискутируя сам с собой. Близнецы частенько бывают профессорами философии или закоренелыми джанками.

- *Рак.* Ты интуит, чувствительный, и твоя преданность группе просто потрясающа. Частенько это приводит к разочарованию, если не напрямую к предательству. Ты был бы отличной мамочкой с кучей сыновей, которые каждые выходные приходят проведать тебя.

- *Лев.* Лидерство и власть – твои сильные стороны. Высокомерие и ненасытная жажда одобрения – твои слабости. Тебе нужны люди, чтобы что-то делать. Из тебя получился бы хороший директор или глава культа.

- *Дева.* Мудрый, осторожный и чистый душой – ты рационален и тебя трудно обмануть. Доказывать своё интеллектуальное превосходство – твоё любимейшее дело во всём мире. Из Дев получаются хорошие законники, критики драмы, критики искусства, критики книг… в общем, ты понял.

- *Весы.* Ты веришь, что всё, идущее по кругу, приходит вновь. Это помогает тебе сбрасывать со счетов неудачи и преодолевать препятствия. Однако это также означает, что ты можешь быть неблагодарным идиотом.

- *Скорпион.* Ты безжалостен. Твоя неукротимость пугает людей, но в то же время они очарованы ею. Скорпионы известны как великолепные любовники и коварные экс-любовники. Скорпионы – наиболее удачные поэты, сутенёры и специалисты по телефонному маркетингу.

- *Стрелец.* Ты более заинтересован в результатах, нежели в теории. Ты не тратишь время, пытаясь контролировать окружающих, и ты ожидаешь, что они будут вести себя также учтиво по отношению к тебе. Если ты не бродяга, ты наверное реализуешься как внештатный сотрудник чего-нибудь или кого-нибудь.

- *Козерог.* Многосторонний, терпеливый и искусный, ты предпочитаешь работать не торопясь, приспосабливаясь к меняющейся обстановке, но при это ты всегда строишь силовую структуру с собой в центре. Если кто-нибудь переходит тебе дорогу сегодня, ты отступаешь. Сегодня. И расплачиваешься через год. Из Козерогов получаются хорошие шпионы и неплохие информаторы.

- *Водолей.* Ты реактивный, восприимчивый и хорошо держишь имидж прикольного чувака. Поднаторевший в сделках и компромиссах, твои друзья частенько обращаются к тебе, чтобы гладко обстряпать какое-нибудь дельце – до того момента, пока ты не решишь продать их во имя выгоды. Готовность в любое время идти на компромиссы часто означает, что фактически ты борешься ни за что.

- *Рыбы.* Кризисы будят лучшее в тебе, потому что ты действительно преуспеваешь, когда нужно делать две вещи одновременно. В обычных ситуациях это производит впечатление рассеянности. Ты хорош в любой работе, которая на 99% состоит из ожидания и на 1% из

явного ужаса. Священники и пьяницы, как правило, бывают Рыбами.

Примеры поп-культурных личностей

- *Каин из «Кун Фу».* Ты мистик и философ, безбашенный искатель знаний. Но всё же мир снова и снова тянет тебя к себе. Кому-то нужна помощь, и пока ты стремишься освободить их разум, тебе приходится заодно надирать чью-нибудь задницу.

- *Джо Песци из «Друзей».* Ты – соль вечеринки, всеобщий приятель в это время. Но ты без колебаний можешь резвернуться на 180 градусов. Ты можешь продать свою позицию за 10 центов, чтобы взять ситуацию в свои руки, уверенно лавируя между дружбой и жестокостью как опытный лыжник. Люди хотят быть твоими друзьями, потому что боятся быть твоими врагами.

- *Хитер Донохью из «Ведьмы из Блэр».* Ты можешь покомандовать, но только из-за того, что ты – единственный человек, у которого есть идеи и план. Ты никогда не унываешь, даже если напуган и растерян, потому что в конечном счёте ты чувствуешь ответственность за своих последователей.

- *Луиза из «Тельмы и Луизы».* Ты провёл много времени, ожидая конца чёрной полосы и теперь всё, что у тебя есть – то, что никто не может сказать, что тебе делать дальше. Ты можешь быть рассудительным или импульсивным, но если у свободы есть цена – ты всегда готов её заплатить.

- *Профессор Снейп из «Гарри Поттера».* У тебя не возникает абсолютно никаких проблем с тем, что ты выглядишь как идиот. Ты окружён низшими и дураками, которые недооценивают твой интеллект. Но у тебя нет нужды доказывать им обратное – ты просто делаешь тяжёлую работу, которую необходимо сделать, пока они трясутся и дрожат, и чёрт с ними и тем, что они думают.

- *Оби Ван Кеноби из «Звёздных Войн».* Ты – невозмутимый, стабильный центр, вокруг которого завихряется хаос. Ты делишься своей мудростью, когда это необходимо, но, как правило, предпочитаешь держать при себе свои советы. Ты ищешь людей, которым нужна помощь – не только для достижения поверхностной цели, но также и для достижения глубинной.

Что ты можешь?

Ты описываешь себя при помощи четырёх характеристик: Тело, Темп, Разум и Душа. Каждая характеристика измеряется в процентах — от 1 до 100, чем больше — тем лучше. Между 30% и 70% находятся обычные человеческие возможности, поэтому если тебе нужна характеристика, выходящая из этого диапазона (в большую или меньшую сторону), то следует посоветоваться с ведущим, приведя ему достойную причину.

Количество процентов, которые ты получаешь для распределения между характеристиками, зависит от типа кампании, для которой создаётся персонаж.

- Уличные приключения: 220
- Глобальные приключения: 240
- Космические приключения: 260

Когда характеристики будут распределены, выбери себе навыки: врождённые, изученные или сверхъестественные; такие как: Вождение, Стрельба из пушек, Обман, Видение аур. Каждый навык соответствует одной характеристике.

Используй значение характеристики как количество процентов для выбора навыков, учитывая, что полученный навык не может превышать характеристику, управляющую им. Чем больше процентов ты вложил в характеристику (при создании персонажа), тем больше можешь потратить на распределение навыков в ней. Это пропорциональные отношения.

Твои характеристики

Ты можешь узнать больше о четырёх характеристиках чуть ниже. Распредели свои проценты, когда будешь готов, но не раньше.

Естественно, ты — больше, чем просто цифры. Когда ты распределишь свои характеристики, добавь описание к каждой из них. Это слово или короткая фраза, которая описывает природу твоей характеристики. Душа 65% может означать «жилетка для плакс», тогда как Душа 35% может быть «холодный парень». Описание Разума может варьироваться от «иррационального» до «ходячей энциклопедии». Темп — от «ловец мух» до «тормоз». Тело же от «ходячего танка» до «хиляк».

Характеристика Тело

Она показывает, насколько ты здоров, силён и просто как ты крепок. Атлет из спортзала обладает действительно высоким Телом, тогда как у хронического алкоголика оно очень низко. Тело определяет, насколько трудно тебя убить.

Тело и Запас Здоровья

Запас Здоровья — это шкала измерения того, сколько повреждений ты сможешь получить, прежде чем умереть смертью бедной маленькой собачки. Твой начальный Запас Здоровья равен уровню характеристики Тело. Каждый раз, когда уровень Тела растёт благодаря опыту (но не благодаря м'агии), Запас Здоровья тоже увеличивается.

Если твой Запас Здоровья упал до уровня 0, то ты мёртв. Если до 5, то ты без сознания или в шоке. Ты можешь прочитать больше про ранения и исцеление на странице Ранения и их лечение.

Ты не должен следить за своим Запасом Здоровья. Это делает ведущий, держа его в секрете и сообщая тебе, только как ты себя чувствуешь.

Как измерить характеристику

- от 10 -> Ты на пороге смерти. Ты не можешь ходить без чужой помощи и тебе нужна срочная медицинская помощь.
- от 20 -> Ты очень хрупкий. Ты можешь сделать, может быть, около пяти неверных шагов без отдыха… но это всё, на что ты способен.
- от 30 -> Ты слабый и болезненный. Ты пыхтишь как паровоз, поднимаясь на пять ступенек. Твой мышечный тонус лучше всего описывается словом «жирный».
- от 40 -> Ты также слабый или толстожопый, но уже не настолько.
- от 50 -> Ты обыкновенный. Ты можешь носить купальник без особого смущения и можешь помочь другу передвигаться без значительных затруднений.
- от 60 -> Тебя оценивают как «крепкого». Ты всегда в числе первых на корпоративных играх в софтбол.
- от 70 -> Пока ты увлечён – у каждой бутылки откручивающаяся пробка. Ты можешь подтягиваться до подбородка на одной руке.
- от 80 -> У тебя есть потенциал для того, чтобы стать профессиональным атлетом. Ты можешь передвигать тяжёлую мебель безо всяких затруднений, а «усталость» это то, что случается с другими.

- от 90 -> Здесь у нас уровень профессионального силача: разрывание телефонных справочников, поднять машину за бампер, гнуть металлические брусья и так далее.

Характеристика Темп

Эта характеристика показывает, насколько ты физически быстр и ловок. Спортсмен-гонщик может иметь очень высокий Темп, тогда как завсегдатай пивных ларьков весьма заторможен. Пробраться сквозь узкое место, не поскользнуться на льду, играть в активные компьютерные игры — это всё Темп.

Как измерить характеристику

- от 10 -> Ты фактически неподвижен и способен только на ограниченные неуверенные движения. Люди с прогрессирующими стадиями дегенеративных заболеваний нервной системы подпадают под эту категорию.
- от 20 -> Ты можешь передвигаться самостоятельно, но ты всё ещё патологически неловок. Вероятно, тебе нужна трость или поводырь.
- от 30 -> Ты увалень: ты всё время проливаешь напитки (даже когда трезв), стучишься об дверные косяки, и путаешься в своих ногах.
- от 40 -> Ты – нижняя границы нормы. Когда ты играешь в дартс, большая часть твоих дротиков попадает в доску.
- от 50 -> Ты нормальный. Ты можешь попасть в десятку в дартсе, ты можешь пробежать городской квартал за приемлемое время, ты можешь перетасовать колоду карт без игры в «52 раза подними упавшую карту »
- от 60 -> Будучи ребёнком, ты был местным чемпионом игры «Кровавые кастеты» (или Пак-ман, в зависимости от твоего возраста и предпочтений). Ты мог устроить впечатляющий спринт при желании, и если ты не хороший танцор, то только потому, что не пробовал.
- от 70 -> Твоим детским прозвищем было «Молния», даже если ты всё время берёг и не рвал свою одежду. Ты выучивался делать фокусы за 2 минуты, просто посмотрев, как их делают другие. Ты можешь пробежать милю за пять минут.
- от 80 -> Твой контроль над телом близок к полному. Ты можешь побеждать на ярмарочных играх такого толка.
- от 90 -> Твоя грация и ловкость невероятны. Тренируясь, ты можешь достигнуть уровня Олимпийских игр.

Характеристика Разум

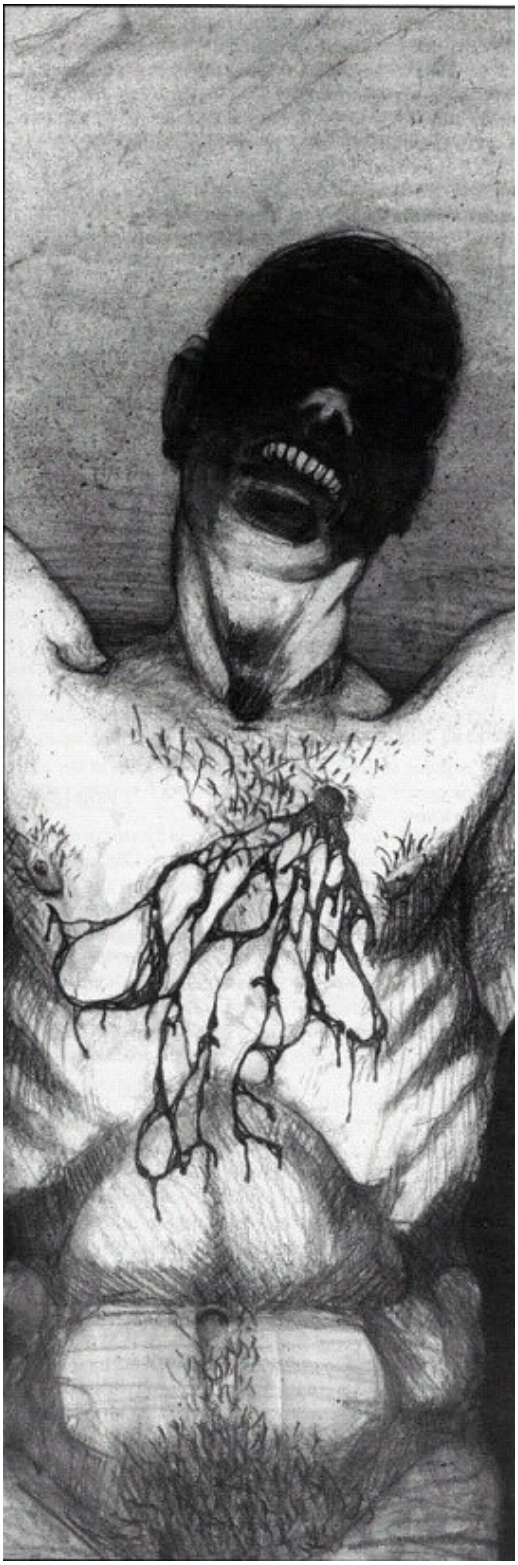
Шерлок Холмс имел очень отточенный Разум. Большинство тех, кто надеялся на Госпожу Удачу — нет. Характеристика показывает то, как быстро ты думаешь, насколько качественно ловишь нужные мысли, насколько ты психически вынослив. Погружение в оккультный андеграунд сносит людям крышу. И если у тебя высокий уровень Разума, то твоя крыша крепче сидит на месте.

Как измерить характеристику

- от 10 -> Ты клинический идиот, нуждающийся в медицинской помощи.
- от 20 -> Ты умственно отсталый, но способен на самостоятельную жизнь с постоянным присмотром.
- от 30 -> Твой IQ около 60 ->Ты умеешь читать(медленно) и писать(плохо), но долгие напряжённые усилия могут поправить дело.
- от 40 -> Ты далеко не гений, но можешь порой разгадать загадку в опасности и запомнить её, чтобы задать потом как вопрос.
- от 50 -> Ты обычный. Ты управляешься с чековой книжкой и ты должным образом осведомлён в предметах, которые интересуют тебя или нужны по работе (спорт, финансы, Греческая История и так далее)

- от 60 -> Ты решаешь кроссворды ручкой. И иногда заканчиваешь чужие фразы раньше них.
- от 70 -> При желании ты мог бы попасть в «Менса» (клуб интеллектуалов). Всякий раз, когда ты проходишь обычные тесты на интеллект, ты оказываешься в 5% топе. Даже если у тебя формально небольшое образование, ты хорошо держишь информацию в памяти и легко вспоминаешь её.
- от 80 -> Ты гений с IQ от 150 и выше. У тебя занимает около 10 минут, чтобы разгадать воскресный кроссворд в Нью-Йорк Таймс – меньше, если ты немного напряжёшься.
- от 90 -> Ты одарён способностью молниеносно мыслить индукцией и дедукцией, что выглядит как паранормальные способности для обычных людей.

Разум и Измерители Безумия



Когда ты создал свою страсть Страха, ты соединил её с одним из пяти Измерителей Безумия. Они показывают, насколько ты близок к тому, чтобы сойти с ума, замереть, как испуганный олень, разбросать свои кишки как серпантин, бежать ночью, завывая, как волк. Такие вещи происходят, когда ты начинаешь общаться с демонами, изменять свою внутреннюю сущность для приобретения друзей, изгонять сверхъестественный резонанс сексуального преступления. Это сложно, и твой Разум — это все, что стоит между тобой и этим безумным дерьмом.

Но зачем сходить с ума, если ты уже живёшь такой жизнью? Если у твоего персонажа ранее была тяжёлая травма, то ты можешь, не сомневаясь, использовать Измерители Безумия прямо сейчас. Тебе стоит для начала прочитать главу «Безумие», но если это уже звучит для тебя привлекательно, то вперёд. Ты можешь поставить в сумме до трёх сорванных меток на свои Измерители. За каждую из них ты можешь поставить одну загрубевшую метку. Они не обязаны находиться на одном и том же измерителе — если ты сходишь с ума — это твой персональный вид сумасшествия, с различными сторонами и заскоками. Если же ты как раз хочешь иметь все три метки на одном измерителе, то обсуди это с ведущим. Не забудь перед этим приодеться и купить рулетов к чаю.

Ещё один момент. Если ты адепт, то ты должен иметь одну сорванную и одну загрубевшую метку на измерителе Сверхъестественного. Это в дополнение к тем трём, что ты, возможно, захочешь поставить. Играя с огнём — готовься обжечься.

Характеристика Душа

Беспокоился ли ты о чем-либо? Переживал? Если так, то это работала твоя Душа. Эмоции, невербальное общение, м'агия — всё управляется этой характеристикой. Если ты хочешь соблазнять людей, продавать машины, изменять своей волей реальность — поработай с Душой.

Как измерить характеристику

- от 10 -> Ты - эмоционально недоразвитый тип, практически неспособный сформировать какую-либо привязанность.
- от 20 -> Ты прирождённый грубиян и бескультурщина, начисто лишённый чувства собственного достоинства. Каждый раз, когда ты прилично одеваешься или делаешь вежливые вещи, является чистой случайностью.
- от 30 -> Ты неотёсанный хам с щепетильностью сиденья от сортира.
- от 40 -> Ты – нижняя граница нормы в ведомстве личности. Не считая того, что ты этакая посредственность, на которую никто не обращает внимания, иногда ты ставишь людей в неловкое положение своими невежливыми комментариями и грубыми шутками, но жить, в принципе, можно. Как минимум один человек в твоей жизни тайно презирает тебя.
- от 50 -> Ты средний. Во всяком случае у тебя хватает совести почувствовать себя смущённым в деликатной ситуации.
- от 60 -> Ты необычайно восприимчив. Если ты применишь это к сверхъестественным вещам, то наверняка почувствуешь незримые силы в окружающем тебя мире.
- от 70 -> На этом уровне те, кто уделяет внимание миру духов, обладает неясными чувствами в отношении определённых вещей, мест и людей. Те, кто отдаёт предпочтение своим друзьям-людям, всегда знает что сказать и как сделать правильно.
- от 80 -> Энергия эмоций и сверхъестественного в равной степени ощутимы для тебя, а твои личные эмоции всегда легко определяются, если ты не ставишь себе целью скрыть их. Если ты направишь свою мысль в политику и манипулирование, ты сможешь стать сенатором штата лет на десять, а то и больше.
- от 90 -> Ты получаешь столько же информации от своих "дополнительных" чувств, сколько и от пяти обычных.

Душа и Адепты с Инкарнациями

Если ты — адепт или инкарнация, твоя Душа значит намного больше. Характеристика Души управляет м'агическим навыком адептов и/или Архетипом инкарнации. Не поленись потратить сюда побольше процентов, если ты хочешь достичь большего эффекта, чем просто доставать кроликов из шляпы.

Твои Навыки

Навыки — это более точная форма применения характеристик. Ты можешь быть огромным и сильным парнем, но при этом никогда в жизни не участвовать в драке. Или ты можешь хорошо уметь драться, но кто угодно может просто убежать от тебя.

Навыки измеряются по процентной шкале — от 1% до 99%. Ты бросаешь кости и сравниваешь результат со своим уровнем навыка. Как это сработает — зависит от ситуации, так как ты можешь сделать три различных проверки навыка.

Для незначительной проверки навыка тебе нужно иметь значение навыка 15% и выше, чтобы засчитать автоматический успех — безо всяких бросков. Эта проверка осуществляется в случае большого количества времени и отсутствия риска, как в случае фотографирования собственного дома, или чтения греческой истории.

Высокие уровни навыка важны для значимых проверок. Это не настолько напряжённая ситуация, как бой, но есть какое-то настойчивое давление, либо действие сопряжено с высоким элементом неуверенности в исходе. Провести день, настраивая незнакомую операционную систему, следить за своим мужем в толпе или учить экзаменационный тест — соответствует такой проверке. Если ты провалишь бросок, то тебе все равно засчитывается неубедительный успех, если результат броска меньше уровня характеристики. Провал засчитывается только если бросок больше характеристики.

Стрессовые проверки — самые сложные, и они встречаются постоянно в оккультном андеграунде. Все боевые проверки являются стрессовыми, так же как и все другие проверки, совершаемые под давлением или с риском. Если бросок действительно значим, значит, это стрессовая проверка.

Есть ограничение для максимального значения навыка при создании персонажа. Оно зависит от того рода приключений, в которые вы собираетесь играть:

- Уличный уровень: 55%
- Глобальный уровень: 70%
- Космический уровень: 85%

Если у тебя есть хорошая причина для начала игры с более высоким уровнем навыка, чем обычно разрешено, ты можешь обратиться к ведущему за подтверждением. Но начать игру с навыком настолько высоким, что он разрушает баланс с другими умениями — не разумно и не разрешено.

Не существует никакого всеобъемлющего списка навыков. Ты можешь определить себе любое умение, какое только пожелаешь, если ведущий скажет на него «О.К.». Далее последует несколько примеров.

Важное правило: твоё значение навыка никогда, ни при каких обстоятельствах, не может превысить управляющую им характеристику. Если у тебя Тело 30%, нет способа какими бы то ни было тренировками повысить Бокс до 45%.

Покупка Навыков

Как и в случае с твоими характеристиками, у тебя есть некоторое количество процентов для распределения по навыкам. Но, в отличие от характеристик, у навыков нет чёткого списка. Ты можешь взять столь много или столь мало различных навыков, сколько пожелаешь. Конечно, выгоднее взять несколько навыков с высоким значением, чем множество с низким.

Количество процентов для траты на навыки основано на той характеристике, что управляет этими навыками, ведь каждый навык связан с одной единственной характеристикой. Если у тебя Тело 60%,

это даёт тебе 60 процентов на распределение «Тело-зависимых» навыков при создании персонажа.

Также ты получаешь несколько дополнительных процентов, которые можешь распределить между навыками, невзирая на то, к какой характеристике они принадлежат. Эти дополнительные проценты выдаются на основе типа приключений, для которых создаётся персонаж:

- Уличный уровень, дополнительные проценты: 15
- Глобальный уровень, дополнительные проценты: 70
- Космический уровень, дополнительные проценты: 125

Указания по поводу навыков

Вскоре ты прочитаешь примеры навыков в порядке управляющих ими характеристик. Но для начала тебе нужно узнать ещё несколько вещей.

Бесплатные навыки

Прежде, чем ты начнёшь тратить какие-либо проценты на навыки, ты получаешь несколько бесплатных навыков на характеристику, можно сказать, «прямо из-за стойки». Все они получаются тобой на уровне в 15%, за исключением Инициативы, которая начинает со значением половины твоего Темпа. Ты можешь использовать несколько своих процентов, чтобы улучшить их, или просто принять их, потратив проценты на что-нибудь другое. Эти бесплатные навыки будут обсуждаться на последующих страницах в соответствующих разделах. Пока же вот короткая справка:

- "Тело": Общая Атлетика, Драка
- "Темп": Уклонение, Вождение, Инициатива
- "Разум": Общее образование, Наблюдательность, Скрытность
- "Душа": Харизма, Обман

Что, если ты вырос в месте, где нет автомобилей? Замени Вождение на Верховую езду, или Спринт, или что-то, что ты делал для быстрого перемещения по местности. Ты можешь заменить любой навык на более подходящий твоей биографии, но только в случае полного одобрения со стороны ведущего. Не надо пытаться использовать данную гибкость в целях превращения каждого бесплатного навыка в Разрушение Мира Тычком Пальца. Это глупый ход.

Названия навыков

Ты можешь называть свои навыки так, как тебе заблагорассудится. Переименуй и бесплатные навыки, если пожелаешь. Например, вместо «Борьбы» можно взять «Завали-всех-с-пол-пинка в уличном стиле» или превратить скучное «Вождение» в «Безрассудная езда».

Область применения навыка

Навык — это больше, чем просто прямое действие. Это также знание о всем, что связано с данным навыком. Область знания вокруг навыка, его охват, называется его областью применения. Твой навык Огнестрельного Оружия позволяет стрелять из пушек, но это тот же самый навык, который позволяет использовать область знаний, связанную с огнестрельным оружием: какие стволы разрешены законом, кто продаёт их на чёрном рынке, сколько они стоят и тому подобное. В область применения абстрактных знаний входит знание людей с соответствующими навыками и интересами и.т.п.

Есть навык в Египтологии? Область применения этого навыка включает в себя твои знания о текущих выставках египетских древностей в музеях, или твоё умение определить возраст мумии в фундаменте, или знание о том, кто сейчас продаёт ворованные могильные дары. И все это вместе всего лишь один

навык.

Чем выше твой навык, тем шире область его применения. Парень с Огнестрельным Оружием 30% вряд ли знает всех торговцев оружием. Кто-то, с Египтологией 70%, является первым человеком, которого вспоминают эксперты национального уровня.

Одержимый навык

Твоя одержимость — это не только то, что ведёт тебя. Она ещё и показывает то, в чем ты действительно хорош. Выбери один из своих навыков «навыком одержимости». Отметь его звёздочкой. Каждый раз, когда ты делаешь проверку навыка одержимости, ты можешь сделать перестановку. У тебя может быть только один одержимый навык, и ты никогда не сможешь получить еще один, только сменить его, в случае, если кто-то или что-то сменит твою одержимость. Такое бывает крайне редко, поэтому выбирай осторожно.

Если ты адепт, то выбранный тобой Путь м'агии должен быть твоим одержимым навыком.

Навыки Тела

Эти навыки, управляемые характеристикой Тело, представляют собой все, что ты можешь сделать при помощи силы и выносливости.

Они включают в себя то, что физически истощает, или требует тренировок и мускульной памяти, наподобие навыков Боевых Искусств. «Тело» также управляет врождёнными физическими чертами, например, «шикарный мужчина» или «шланг». Бесплатные навыки Тела — это Общая Атлетика и Борьба. Первый являет собой базовую физическую активность — бег, прыжки, бросание мячей и камней. Второй — это драка без пушек, используя свои кулаки, ножи, бейсбольные биты и.т.п.

Общая Атлетика 15%. Плавание, ловля, метание - весь тот набор, на который ты тратишь время, будучи ребёнком, включая организованные спортивные игры. Естественно, это плохая замена специализации. Если ты играешь в доллар-за-очко волейбол против кого-то с навыком Волейбол, то тебе нужно делать значимые проверки навыка. Если же победитель получит автомобиль проигравшего, то это стрессовая проверка навыка.

Что означает Общая Атлетика:

- от 20 -> Ты можешь попасть по летящему мячу - иногда. С кучей пыхтения и сопения ты можешь перелезть трёхметровый забор.
- от 30 -> Это средний показатель для человека ведущего неактивный образ жизни. Иногда ты можешь отбить кручёный мяч при подаче. Твоё же умение играть в гольф находится в отрицательной части шкалы стандарта.
- от 40 -> Это норма для кого-либо ведущего активный образ жизни. Ты можешь поймать неожиданно брошенный в тебя предмет. Или пробежать полтора километра совершенно не запыхавшись к концу.
- от 50 -> Этот уровень навыка соответствует кому-то с очень активным образом жизни. Подростки на школьной площадке не оставляют надежд поиграть с тобой в баскетбол. Ты можешь убежать от напавших собак при небольшом везении, или незначительной форе.
- от 60 -> Ты один из софтбол((разновидность бейсбола))-команды в компании, ты подаешь и отбиваешь почти идеально. Играя в волейбол, ты привносишь в игру много интереса, а иногда ты можешь просто вколачивать мячи в баскетбольную корзину.
- от 70 -> Ты можешь играть в AAA бейсбол или быть средним профи в менее рентабельном виде спорта, наподобие лыжных гонок, или скачек.

- от 80 -> Ты один из профессиональных бейсболистов, баскетболистов или футболистов. Ты проводишь на скамье много времени, но ты избалованный, хорошо оплачиваемый профи.
- от 90 -> Ты сверх профессиональный атлет - Брет Фавр, или Тайгер Вудс.

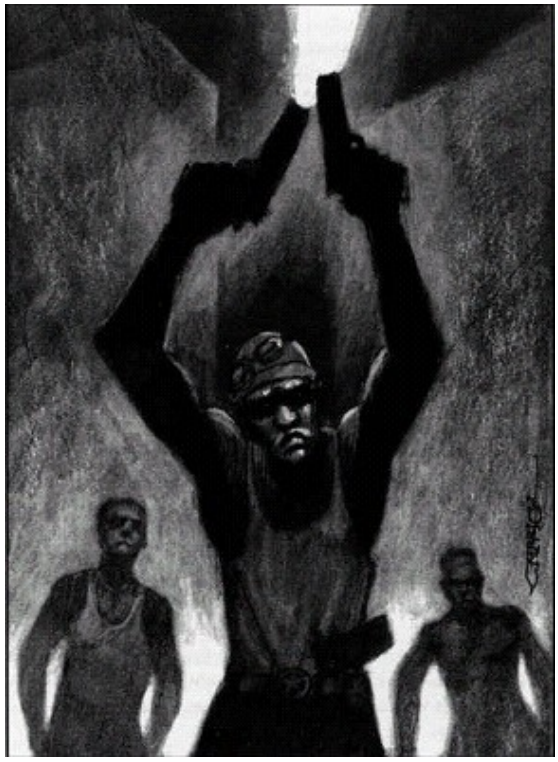
Драка 15%. Когда ты хочешь нанести кому-нибудь вред, это то, как ты это делаешь. Даже если ты не знаешь Дыхание Богомола из книги Танцев Пяти Зверей, тем не менее ты можешь уклоняться, дубасить, щипать, плеваться и кусаться. В конце-концов тебе может повезти и ты бросишь 01, не так ли? Если ты хочешь иметь навык боевого искусства, например Тхэкван-до или Сават, то им ты заменяешь навык Драки.

Что означает Драка:

- от 20 –> Твои боевые навыки ограничены пощечинами, ударами коленом в пах и таскaнием за волосы.
- от 30 -> Самое то для выросшего в неприятном соседстве парня, которому пришлось в детстве драться на каждой неделе.
- от 40 -> Ты обученный боец. Ничего действительно впечатляющего, но ты равен среднему невооруженному бандиту.
- от 50 -> Ты какое прозвище предпочтешь? "Молот", или "молния"? Ты изучал боевые искусства, возможно у тебя есть черный пояс.
- от 60 -> Если твоя работа не драться с людьми, то ты мог получить её. Твои кулаки ломают ребра и выворачивают челюсти без особого усердия.
- от 70 -> Ты справишься с двумя средними противниками, даже если они вооружены ножами.
- от 80 -> Ты можешь участвовать в спарринге со высокопрофессиональными боксерами.
- от 90 -> Твое тело - хорошо обученная машина убийства.

Примеры навыков Тела

- *Отвлекающая внешность.* В твоём теле есть что-то, что привлекает взгляды. Может быть ты нечеловечески прекрасен. Или, быть может, у тебя гигантский зоб на шее, постоянно бегающий глаз, или одна рука длиннее другой на 30 сантиметров. В любом случае, если кто-либо видит тебя в первый раз, ты можешь сделать бросок "Отвлекающей внешности". Если он успешен, то видящий тебя напуган и его броски совершаются со сдвигом -10% ко всем навыкам, до тех пор, пока он находится в твоём присутствии. К несчастью, это срабатывает на каждой жертве только однажды, и работает на союзниках так же, как и на врагах.



- *Задержка дыхания.* Ты можешь задерживать дыхание на пугающе длительные промежутки времени. Обычно человек может задержать дыхание на то количество секунд, сколько у него процентов в **Теле**. Затем они вынуждены дышать. Но не ты; ты можешь задерживать дыхание на одну секунду больше за каждый процент, вложенный в этот навык.

- *Неусваиваемый алкоголь.* В норме люди получают штрафы за высасывание бутылок подобно распутному писателю; некоторые же, с железными почками, могут пить как Вильям Фолкнер, без малейших признаков нетрезвости. В тот момент, когда неподготовленный пьющий начнёт получать пенальти, ведущий проверит твой навык для тебя. Если бросок будет успешным, ты не получишь пенальти. Если же наоборот, то ты получишь сдвиг, но не будешь об этом знать до тех пор, пока сам не попробуешь сделать какой-нибудь бросок. Ты не можешь протрезветь(отменить негативный сдвиг) от более чем четырёх "выпивок" в течение шести часов.

- *Большой и устойчивый.* У тебя низкий центр тяжести, поэтому тебя тяжело сбить с ног. Любая атака или эффект, направленный на то, чтобы сбить тебя с ног могут сделать это только если их результат броска больше значения этого навыка. (Ты также можешь быть маленьким и устойчивым - попробуй как-нибудь уронить кого-то с весом 90 килограмм, а ростом 130 сантиметров...)

Навыки Тела "Сделай сам"

Вот несколько примеров навыков Тела, которые ты можешь разработать вместе с Ведущим: Карабканье, Бокс, Подъём тяжестей, Работа без отдыха, Марафонский Бег, Футбол, Баскетбол, Дзюдо, Плавание, Выдерживание пыток.

Навыки Темпа

Эти навыки, определяющие время реакции, точность прицеливания, координацию, управляют чувством тела — его местонахождением в пространстве. Здесь присутствует небольшое пересечение с «Телом», из-за того, что спорт, в большинстве своём, как и некоторые другие виды деятельности,

требует как рефлексов, так и физических тренировок. Если ты в сомнении о принадлежности навыка к характеристике, спроси Ведущего о его решении. (Если у тебя Темп 50% и Тело 40%, ты можешь записать себе навык Теннис 45 в Темп, если ты этого хочешь и ведущий согласен. Если же твое Тело 30%, тут могут быть другие варианты.)

Уклонение 15%. У людей есть врождённая способность резко дёргаться, когда они напуганы или их пытаются ударить. Навык уклонения отражает этот рефлекс. Также это способность избегать вреда во время боя. Если ты используешь навык Уклонения вместо того, чтобы драться или делать ещё что-либо, это будет твой шанс взяться за ум и не получить по лицу.

Что означает Уклонение:

- от 20 -> Вряд ли ты сможешь уклонится от своих собственных ног во время танцев.
- от 30 -> Ты можешь увернуться от одного падающего объекта, не более.
- от 40 -> У тебя есть неплохой шанс отскочить от удара разогнавшейся машины.
- от 50 -> Другие дети никогда не любили играть с тобой в пятнашки - ты был слишком хорош.
- от 60 -> Если ты работаешь на опасной работе (пожарный, полицейский), твои сослуживцы вероятно называют тебя "Кошкой" и часто шутят по поводу твоих девяти жизней.
- от 70 -> Тебя практически невозможно ударить или пнуть, если ты сам этого не хочешь.
- от 80 -> Люди, которые пытаются в тебя стрелять, очень нервничают из-за твоей невероятной способности находится не там, куда летят пули.
- от 90 -> Два слова: Джеки Чан.

Вождение 15%. Это твой шанс управлять транспортным средством безопасным образом в напряжённой ситуации - контролируемый занос, объехать пешехода, или остановиться прежде чем съехать со скалы. Тебе не нужно делать бросок ради аккуратной парковки, если только в этот момент в тебя никто не стреляет, или ты не пытаешься сделать это на скорости 100 км/ч.

Что означает Вождение:

- от 20 -> Ты плохой водитель. Ты и ездишь слишком быстро, когда это небезопасно, и ползаешь на 20 километров медленнее основного потока, создавая аварийно опасный ситуации.
- от 30 -> Ты обычный водитель: все ещё часто попадаешь в пробки, но уже знаешь как тормозить на льду.
- от 40 -> Это неплохой уровень для профессионального водителя, таксиста или дальнобойщика. Не профессионал с наградой за безопасность груза, но профессионал.
- от 50 -> Когда водила из ТрансАвто представляет себя крутым, то в своих мечтах он похож на тебя настоящего.
- от 60 -> Твоя машина может встать на два колеса со стороны водителя, проехать так поворот, а потом встать обратно.
- от 70 -> Это очень хороший уровень для профессионала, и вполне адекватный для гонщика.
- от 80 -> Ты почётный Герцог Риска.
- от 90 -> Ты призёр Гранд Туризмо или уличных гонок.

Инициатива. Когда в ход пускаются ножи, некоторые люди стоят с отвисшей челюстью, тогда как другие моментально срываются с места в поисках безопасности. Инициатива измеряет то, насколько быстро (или даже насколько хорошо) ты реагируешь на то, когда кто-то пытается выстрелить в тебя, схватить тебя, или пробить тебе голову двухметровой доской. При создании персонажа твоё значение Инициативы равно половине твоего Темпа. В боевых ситуациях у тебя есть выбор. Ты можешь либо сделать бросок инициативы - стрессовую проверку - надеясь получить результат меньше характеристики Темпа, или просто ходить согласно уровню Инициативы, такому, какой он есть. Ты можешь улучшать этот навык как обычно, либо покупая проценты во время создания персонажа, либо улучшая его позже при помощи процентов опыта.

Что означает Инициатива:

- от 10 –> Чё?
- от 20 –> Твоя первая реакция в ситуации угрозы – впасть в ярость.
- от 30 –> Ты должным образом готов к неприятностям вокруг
- от 40 –> Твои расшатанные нервы окупаются, когда падают монетки.
- от 50 –> Это уровень отделяет «быстро» от «дьявольски быстро».
- от 60 –> У тебя боевая реакция Дока Холлидея
- от 70 –> Реинкарнация Миамото Мусаси.
- от 80 –> Единственное рациональное объяснение – шестое чувство опасности.

Примеры навыков Темпа

- *Делать Две Вещи Одновременно*. Ты мастер разделения своего внимания, без уменьшения качества работы. Как следствие, когда бы ты не выбросил успех на Темп-ориентированном навыке, если твой бросок меньше чем твой навык "Делать Две Вещи Одновременно", ты можешь предпринять какое-либо другое действие в то же самое время (естественно, эти два действия не должны быть взаимоисключающими). К примеру, ты можешь выстрелить их пистолета и пнуть кого-либо в течение одного раунда, если твой бросок "Огнестрельного Оружия" был достаточно низок. Или же вырвать парашют из рук противника, одновременно обрезая шнур. При всём этом второе действие не успешно, если его бросок выше, чем соответствующий ему навык, или чем твой навык "делать Две Вещи Одновременно".

- *Быстрохват*. Ты действительно хорош в по-настоящему быстром приготовлении оружия к бою. Обычно доставание оружие занимает действие (раунд); ты же, если твой бросок инициативы (или сам навык, если ты решил не бросать) меньше чем твой навык Быстрохвата, можешь выхватить оружие и атаковать сразу же.

- *Грабёж*. Это навык выхватывания вещей из рук и карманов не успевающих среагировать людей. Это не то же самое, что карманная кража; здесь жертва немедленно понимает, что ты сделал. Тем не менее сделать она успевает немного. На этот навык есть одно ограничение - использование в бою; если ты попытаешься выхватить пистолет или нож из чьей-то руки, тебе будет необходимо бросить не только против своего навыка Грабежа, но и меньше соответствующего навыка жертвы (Пистолеты, Драка на ножах, или что-нибудь подобное). Это касается только обезоруживания противника с уже выхваченным оружием; если оружие ещё в кобуре, или ножнах, то ты можешь схватить его при помощи простого броска на Грабёж.

- *Беличьи рефлексы*. Ты, в сущности, чрезвычайно нервный, параноидальный человек. Когда начинается драка, твоё первое побуждение - это поступать подобно белке - схватить орехи и бежать. Вследствие этого, когда ты делаешь бросок Инициативы, ты можешь переставить кости если бросок меньше твоего навыка Беличьих Рефлексов. Ты можешь это делать даже если результат будет выше уровня навыка (но меньше уровня Темпа). К примеру, если у тебя Беличьи Рефлексы 30%, ты бросил 24 на инициативу, то ты можешь переставить это в 42.

Навыки Темпа "Сделай Сам

Вот несколько примеров Темп-навыков, которые ты можешь разработать вместе с Ведущим: Бильярд, Пинг-понг, Огнестрельное Оружие, Дартс, Жонглёрство, Карманничество, Бесшумное Перемещение, Спринт, Теннис, Трюкачество, Верховая Езда.

Навыки Разума

Твоё базовое, книжное образование, плюс логика и здравый смысл. Если навык требует внимательности, наблюдательности, сообразительности и общего соображения, это навык Разума.

Скрытность 15%. Ты можешь спрятать физический объект, включая самого себя или другого человека. Это включает в себя возможность спрятать пистолет в стуле, но не деньги на офшорном счёте банка. Если прячется человек, скрытность работает только пока он не шевелится.

Что означает Скрытность:

- от 10 –> Ты действительно никогда не понимал смысла игры в прятки
- от 20 –> Твои идеи, где спрятаться, ограничены «под кроватью» и «в бельевом ящике»
- от 30 –> Ты крадёшь свою часть писем.
- от 40 –> Ты можешь перехитрить обычного ревнивого супруга или строгого родителя.
- от 50 –> Ты мог бы быть профессиональным контрабандистом
- от 60 –> Ты мог бы быть профессиональным контрабандистом, которого ни разу не ловили.
- от 70 –> Запутывание следов, маскировка, и хитрость всего лишь одни из наиболее явных инструментов твоей скрытности.
- от 80 –> Ты – ниндзя. Ты владеешь ночью.

Общее Образование 15%. В жизни тяжело добиться чего-либо, если ты не учился в школе. 15% это низшая граница для обычного человека. 25% позволяет тебе появиться на школьной доске почёта, тогда как 50% отражают завершение ВУЗа и некоторую постдипломную работу. Если у тебя есть навык, отображающий учёную степень или серьёзную профессиональную подготовку, то ты можешь заменить Общее Образование на Философию, Медицину, Западноевропейскую Историю, или ещё что-нибудь из академической или профессиональной среды, в которой ты специализируешься; охват навыка всё ещё служит для проверки общих знаний.

Что означает Общее Образование:

- от 10 –> Ты закончил школу с невпечатляющей средней оценкой «С».
- от 20 –> Ты был хорошим учеником и, скорее всего, закончил колледж.
- от 30 –> Ты почётный выпускник колледжа.
- от 40 –> Возможно, у тебя учёная степень.
- от 50 –> Либо у тебя профессорская степень (Профессор философии, Доктор Медицины, Магистр Изящных Искусств) или несколько учёных степеней.
- от 60 –> Ты признанный эксперт в изучаемой области
- от 70 –> Ты международно известен в области данной специализации. Ты можешь рубить немало бабок на консультациях по этим вопросам.
- от 80 –> Если люди знают что-то о твоей специальности, они знают твоё имя. Ты появляешься в газете «Ньюсуик» и документальных фильмах.

'*Наблюдательность 15%.* Ты видел это? Скорее всего нет. Большинство людей живёт в тумане самопогружения, но иногда мы замечаем что-то неординарное в нашей обыденности: милого щенка, новую дорогую машину у соседа-бедняка, блеск прицела за секунду до того, как снайпер пошлёт пулю прямо в твой мозг, такие неординарные вещи. Некоторые люди замечают больше, чем другие. Полицейские детективы обычно обладают навыком Наблюдательности 40% и выше.

Что означает Наблюдательность:

- от 10 –> Ты замечаешь очевидное, но большую часть времени ты рассеян.

- от 20 –> Твоя наблюдательность где-то в пределах нормы: если кто-нибудь уронит рядом с тобой сверкающий драгоценный камень, ты, в конце концов, заметишь его
- от 30 –> Ты можешь заметить искусственный парик или отличить покрашенные волосы с 20 шагов, и у тебя нет опечаток, когда ты печатаешь.
- от 40 –> Ты необыкновенно проницателен: такой уровень наблюдательности характерен для детективов, судмедэкспертов, и археологов.
- от 50 –> Ты подмечаешь малейшие детали – одна книга в шкафу перевёрнута, неуместный запах, закрытая прежде дверь, которая сейчас взломана.
- от 60 –> Ты можешь услышать шёпот с 20 футов тихой ночью, или читать газету при свете звёзд.
- от 70 –> Ты можешь преследовать кошку в тёмной аллее.
- от 80 –> Как Шерлок Холмс – ни одна деталь не укроется от тебя.

Примеры навыков Разума

- *Полномочия*. По какой-то причине ты имеешь право говорить людям делать что-либо и они это делают. Это необходимый навык для тех, кто хочет играть за полицейских, главарей банд, священников и других людей, которые имеют силу за своей спиной. (Персонажи Ведущего подобного рода не нуждаются в этом навыке; это просто игровой баланс.) Полицейский офицер имеет значение Полномочий 15%, тогда как федеральный агент обладает навыком в 30%. Ты можешь использовать этот навык чтобы впечатлить деревенщину, вызвать подкрепление, получить помощь специалистов - это очень широкий навык. (Если ты хочешь принудить кого-то подчиниться тебе в обычной ситуации, например выписывая штрафной талон за превышение скорости, это происходит автоматически, если только этот человек не предрасположен к сопротивлению.) Просто убедись, что ты и Ведущий согласны в том, какого рода ты авторитет. Также ты можешь потерять этот навык при провале выполнения своих обязанностей или невыполнении ожидаемых работ ("Ты перешёл все границы, МакБлэйн. Сдай свой значок!"), так что ты предупреждён.

- *Двоемыслие*. Это странный навык - навык убеждения самого себя в тех вещах, о которых ты точно знаешь, что они не правда. "Я не знаю о чём ты говоришь! Я ни в кого не стрелял!" Это непродолжительная и интенсивная методика действующая таким образом, что подавляет твои воспоминания волнами мощных эмоций - обычно интенсивного желания того, чтобы всё сказанное было правдой. Когда ты делаешь успешный бросок Двоемыслия, следующий раз когда кто-то спрашивает тебя о чем-либо, ты можешь дать ему короткий ответ, выглядящий правдиво; тебе не нужно делать проверку навыка Обман, потому что ты сам веришь в то, что говоришь. Отрицательная сторона этого навыка в том, что используя его в незначительных ситуациях ты подвергнешься стрессовой проверке ранг-2 Самоосознания, а в чем-то по-настоящему важном - стресс ранг-5 Самоосознания ("Конечно я тебя люблю!") (По поводу ранговых проверок на безумие читай стр.64).

- *Гипнотерапевт*. Это не какой-то вид штучек с контролем над разумом. Это означает, что ты можешь отправить не сопротивляющегося субъекта в состояние транса. Ты можешь использовать это для того, чтобы вернуть потерянные воспоминания, закрепить внушения, и заставить субъекта квакать как утка или бормотать как мандрил. При этом ты больше чем просто развлекаешь публику: ты умеешь помогать людям, работать с подавленными, искажёнными или просто болезненными воспоминаниями (Это означает, что ты можешь квалифицированно положить человека на кушетку и стереть эти отвратительные сорванные метки со своих Измерителей Безумия - смотри стр.69 о психической помощи). Стоит отметить, что можно загипнотизировать и не желающего этого человека, но сложность такого броска 40% (тебе нужно выкинуть минимум 40% процентов, но при этом результат должен быть меньше уровня твоего навыка). При этом невозможно загипнотизировать не желающего субъекта, если он при этом знает что ты делаешь.

- *Фотографическая Память.* Это возможность быстро запомнить любую визуальную информацию, то что ты сейчас видишь. Тебе необходимо делать это сознательно и занимает это по времени ровно одно действие. Запиши себе в заметки что ты ментально "сфотографировал", когда ты это делаешь; позже ты можешь сделать бросок чтобы описать точные детали на своей "картинке". (Это означает, что ты можешь воспользоваться навыком, чтобы мельком взглянуть на страницу в телефонной книге, а потом дотошно её восстановить по памяти.) Вариантом ещё может быть навык Эйдетической Памяти, или "полного возврата" когда ты бросаешь чтобы вспомнить что-либо, чему ты уделил внимание; это не позволит тебе сделать трюк с телефонной книгой (если только ты не прочитаешь внимательно всю страницу), но ты можешь (при удачном броске) вспомнить любую страницу любой книги, которую ты когда-либо читал.

Навыки Разума "Сделай Сам"

Вот несколько примеров навыков Разума, которые ты можешь разработать вместе с Ведущим: Починка автомобилей, Биология, Слесарство, Медицина, Стратегия, Физика, Психотерапия, Оккультизм.

Парадигма Мышления

Навык парадигмы (Разум) - это глубоко заложенная внутри философия. Это то, как ты относишься к миру. Это может быть военная подготовка, религиозные верования, или глубокий скептицизм ко всему неестественному. Обретение какой-либо парадигмы сделает тебя более устойчивым к некоторым эмоциональным стрессам, но оставит тебя более уязвимым к другим. У тебя может быть только одна парадигма, и она должна сочетаться с твоими одержимостью, страстями и личностью. (Адепты не могут иметь этот навык, поскольку их философия едина с их путём м'агии.)

Если ты решил взять навык парадигмы - ты не обязан этого делать - тогда тебе нужно соединить его с двумя типами эмоциональных стрессов. Один - это стресс от которого твоя парадигма тебя защищает. Другой же - тот стресс, к которому ты становишься уязвимее. Эмоциональные стрессы описаны в главе "Безумие", начиная со страницы 64. Если это нужно, то можно использовать один и тот же стресс в обоих случаях.

Как только ты создал себе этот навык поставь сорванную метку на твоём ослабленном Измерителе Безумия, который ты выбрал согласно твоей парадигме. Эта сорванная метка постоянна и не может быть удалена(вылечена). Это та самая ахиллесова пята в твоей психической броне. Её наличие не влияет на броски стресса, но означает, что ты всегда на один срыв ближе к получению постоянного психического расстройства. Отметь этот срыв шариковой ручкой, чтобы не забыть о нём.

В любое время, как только ты провалишь бросок Разума на твоём укреплённом измерителе, ты можешь немедленно перебросить кости. В этом случае ты бросаешь уже против парадигмы, а не характеристики Разум. Если бросок был успешен, ты избежал стрессовой реакции вследствие того, что твоя философская парадигма оказалась достаточно сильна, чтобы провести тебя через стресс. Тем не менее ты не получаешь огрубевшей метки за этот успех. На ослабленном измерителе нет никаких перебрасываний, только если он не является одновременно и укреплённым. Постоянной сорванной метки и так достаточно.

Вот несколько примеров парадигм, которые ты можешь использовать, каждая из которых указывает укреплённый и ослабленный измеритель в соответствующем порядке:

- **Военный (Жестокость/Одиночество)**. Ты служишь в вооружённых силах обучивших тебя как выстоять в ужасе боя, но ты плохо подготовлен к самостоятельному решению проблем, когда отрезан от командования.

- **Учёный (Неестественное/Неестественное)**. Твой глубоко научный склад ума акцентируется на логике, здравом смысле и предсказуемости. Ты ценишь открытый, восприимчивый ум, но противоречия со всеобщими естественными законами для тебя очень трудны для принятия.
- **Суеверный (Неестественное/Беспомощность)**. Ты видишь судьбу и символические связи там, где другие видят только совпадение. Это делает тебя более открытым к идее невидимых и тайных сил, но твоя вера в символические поступки тяжело принимает бессилие, часто находя его.
- **Служащий (Самоосознание/Жестокость)**. Твоё упрямое, твердолобое чувство бизнеса ценит прагматизм и результат прежде всего остального. Случайные моральные слабости можно легко объяснить как "гибкость". Но мир абстрактных результатов и маневров мало подготовил тебя к внутренней реальности мироздания.
- **Христианин (Беспомощность/Самоосознание)**. Твоя вера в благость высшей силы позволяет тебе с лёгкостью и спокойствием принимать случающиеся неудачи. Но в признании силы Христа, ты быстро находишь слабость в себе.
- **Ортодоксальный Буддист (Одиночество/Жестокость)**. Твои буддистские докрины о отделении и невовлечении, скрещенные с познаниями в медитации, делают одиночество наименее опасной угрозой. Тем не менее твой пацифизм оставляет тебя слабо подготовленным к современному варварскому миру.

Навыки Души

Это навыки, основанные на взаимодействии и интуиции, а не на остроте ума. Любые социальные навыки — навыки Души, так же как и большинство художественных навыков.

Если ты адепт, твой путь м’агии — это навык Души. Но ты должен не просто написать «м’агия» — надо указать название Пути, например: М’агия: Энтропомантия, М’агия: Порномантия, М’агия: Клиомантия, и М’агия: Дипсомантия. Если ты ещё не уверен в выборе, то вперёд — напиши просто «М’агия» на своём листе персонажа. Просто будь уверен, что не забудешь поменять его на название Пути, когда определишься с ним.

Следующее правило для адептов: Твой Путь М’агии — это твой одержимый навык. Так же, как и мастера боевых искусств с одержимой Дракой, ты имеешь козыри. Это специальные эффекты, вступающие в силу когда ты выбрасываешь на костях успешный дубль (например 11, 33, или 66 при навыке 68) на своём броске М’агии. Примеры козырей для М’агии описаны на стр.XXX и ты, конечно же, можешь делать свои при содействии Ведущего.

Харизма 15%. Ты временами производишь очень хорошее впечатление - может быть на Мисс Конгениальность в ирландском пабе, может быть на собеседование о приёме на работу, может быть на высшую жрицу культа в который ты пытаешься внедриться.

Что означает Харизма:

- от 10 –> Даже твои друзья порой считают тебя занудным.
- от 20 –> Ты можешь общаться с людьми, если у вас есть много общего. Ты можешь льстить боссу без того, чтобы показаться подхалимом.
- от 30 –> Ты можешь быть весёлым и дружелюбным даже с теми людьми, на которых тебе наплевать.
- от 40 –> Когда важный клиент приезжает в ваш город, твой босс просит тебя пригласить его или её на ужин.
- от 50 –> Ты можешь быть уверенным ловкачом, при условии, что врать ты умеешь так же хорошо, как трепаться.
- от 60 –> У тебя есть все данные для превосходного дипломата или великого обольстителя. (или и того, и другого)

- от 70 –> Никто не может устоять перед твоим медоточивым языком.
- от 80 –> Даже твоим врагам неловко, что они ненавидят тебя.

Обман 15%. Иногда тебе приходится лгать ради великой цели, или просто что бы не оплачивать штрафную стоянку. Большинство людей не могут делать этого не оглядываясь нервно по сторонам, краснея, запутываясь в собственных историях...

Что означает Обман:

- от 10 –> Ты можешь врать убедительно – но только если это ложь во спасение и ты говоришь слушателю то, что он хочет слышать.
- от 20 –> Ты можешь одурачивать людей раз за разом, ну, если тебе не приходится поддерживать свою ложь слишком долго.
- от 30 –> Ты можешь говорить полную чушь с серьёзным лицом.
- от 40 –> Ты лжёшь легко и очаровательно. Это уровень людей, которую лгут постоянно - комивояжёры, мошенники, частные исследователи, навязчивые казановы.
- от 50 –> Ты лжёшь как дышишь. Это минимальный уровень навыка для копов, работающих под прикрытием и тайных агентов.
- от 60 –> Ты можешь мгновенно выдумать тщательно продуманную и замысловатую ложь и придерживаться её.
- от 70 –> Ты можешь пороть самую бредовую ложь и всё равно быть убедительным. Ты можешь без смущения придерживаться одновременно массы совпадений и историй
- от 80 –> Люди изначально верят всему, что ты говоришь.

Примеры навыков Души

- *Друг Семьи*. У тебя есть приятель, который является бандитом. (Или судебным патологоанатомом, или экспертом в оккультных знаниях, или ещё кем-нибудь.) Твой приятель поможет тебя во всяких мелочах безо всякой проверки навыка. ("Эй, Рокко, ты мне не одолжишь двадцатку?") Любая же деятельность включающая в себя риск или требующая серьёзных усилий требует не только броска, но и объяснений. ("Эй,Рокко, ты мог бы мне помочь закопать тело мёртвого сенатора, которое лежит у меня в багажнике?") Ты теряешь проценты навыка если ты встречаешься с товарищем только когда удобно тебе; в конце-концов кому понравится друг который только тогда рядом, когда ему что-то от тебя надо?

- *Чувство ауры*. Даже если ты не тренирован в путях м'агии, ты чувствуешь ауры. Если ты сделаешь сознательное усилие, ты можешь совершить бросок чтобы получить информацию о чьих-то м'агических способностях, здоровье, физических способностях, настроении, и общем состоянии метафизического здоровья. Одержимость демоном или астральные паразиты легко обнаружатся. Поскольку аура есть только у живых существ, ты не можешь определить наличие м'агии в вещи, или ездил ли в том автомобиле оборотень.

- *Командная осанка*. Ты выглядишь именно так, как будто тебе нужно подчиняться, несмотря на то, есть ли у тебя реальная власть или нет. Ты из тех парней которые могут направить людей к спасательным шлюпкам в спокойствии и организованным образом, убедительно говорить людям, что ситуация под контролем, и заставлять их отвечать на вопросы под неубедительным предлогом.

- *Старый добрый "простизабылкакзовут"*. Ты кажешься чрезвычайно знакомым людям. Может быть у тебя необычайно среднее лицо. Может, ты подсознательно имитируешь жаргон и акцент тех, кого слышишь вокруг. В любом случае, люди постоянно по ошибке принимают тебя за дальнего родственника, или старого знакомого сослуживца, сокурсника, и.т.п...

- *Предчуствие*. Если ты сделаешь успешный бросок, то получишь *предчувствие*, как описано на стр.7. Ты можешь использовать этот навык столько раз в день сколько полных десятков в уровне этого навыка. Ты не можешь использовать навык в бою, но уже существующее предчувствие вполне действенно.

- *Играть дурака*. Ты очень хорошо умеешь убеждать людей в том, что ты не умнее лабораторной крысы. Это означает, что тебя зачастую недооценивают как угрозу и истолковывают твои действия в наилучшем для тебя свете. ("А, это этот дурак проник в запретную зону. Выкинь его оттуда и поучи его немного разуму, можешь даже не записывать в отчёт.") Это также может использоваться чтобы позволять людям рассказывать тебе больше, чем они хотели бы, в процессе объяснения того, что они хотят до тебя донести.

- *Имитация Голосов*. У тебя сноровка в воссоздании звуков при помощи своего голоса. Это навык полезен не только для телефонных шуток и подражании голосу текущего президента, он может быть весьма полезен для обмана людей при помощи телефона.

- *Петь Блюзы*. Ты можешь быть не имеешь таланта певца (а может, окончил консерваторию), но ты можешь исполнять приличные блюзовые импровизации или караоке без того, чтобы выглядеть придурком.

Навыки Души "Сделай Сам"

Вот несколько примеров навыков Души, которые ты можешь разработать вместе с Ведущим: Убеждение, Актёрство, Вызывание Симпатии, Рисование, Запугивание, Соблазнитель, Выпрашивание Выпивки, Получение Банковских Займов, Танец, Социальные Работы.

Неквалифицированные Действия

Иногда тебе нужно делать что-то, о чем ты почти ничего не знаешь — у тебя нет нужного навыка, и действие даже не попадает в область применения ни одного из навыков. И тебе может повезти, если кости будут на твоей стороне. Для незначительной и значимой проверок навыков ты можешь сделать бросок соответствующей характеристики со сдвигом –30%. Если бросок успешен, то твои действия успешны, но без изысков — ничего конкретного, никаких особых результатов, желаний игрока, простой неубедительный успех. В следующий раз лучше дай себе пинка, чтобы найти того, кто действительно разбирается в деле.

Для стрессовой проверки навыка ты делаешь бросок Госпожи Удачи против соответствующей характеристики. Только дубли и триумфы дают успех. При этом ты не трактуешь их как дубли и триумфы, вместо этого они означают полупровальный неубедительный успех. Любой провал на проверке без навыка необычайно плох. Ведущий найдёт для тебя болт с неплохой резьбой, как только ты не справишься со своей бедой и начнёшь полагаться на неквалифицированные действия.

Пример: У тебя нет навыка Фотографии, но это не значит, что ты не можешь навести и щёлкнуть. Если ты делаешь простейшие фото на свадьбе брата, тебе нужно бросить против Разума со сдвигом –30%. Если ты сумел выкинуть успех, то у тебя получилось что-то, что твоя мамочка сможет вставить в свой семейный альбом.

Теперь предположим, что ты находишься на съёмной квартире вместе со своим другом-детективом. Он вышел за чашечкой кофе, оставляя тебя со сложной профессиональной камерой для наблюдений с телефотообъективом и прочим. Неожиданно сигналит только что подъехавшая машина. Наблюдаемый покидает здание и торопиться сесть в машину. Тебе необходимо сфотографировать машину, но ты не имеешь ни малейшего понятия как обращаться с такой камерой и у тебя есть только секунда чтобы во всём разобраться. Ты делаешь бросок против Разума, равного 58%. если ты выбросишь 01, 11, 22, 33, 44 или 55, у тебя получится приемлемая фотография. Если же нет, то ты можешь повредить камеру. Ты можешь даже случайно уронить её из окна, позволяя водителю и цели разобраться с тобой.

Но некоторые вещи просто невозможны. Даже если ты просидишь с комфортом весь день в кабине F-15, хмыкая про себя и нажимая подряд все кнопки, ты все равно не сможешь поднять его в воздух. Ведущий может увеличить сдвиг для проверки или даже просто запретить попытку действия, если это ему покажется правильным. А в некоторых случаях он может и облегчить проверку навыка.

Как ты изменишься?

Только мертвецы неизменны. Ты же — динамичная, живая личность, которая не сидит спокойно, сложа руки. Ты как камень, выброшенный самим собой из обыденности в оккультный андеграунд, и от тебя пойдут круги, хочешь ты этого или нет. Как только ты попал сюда, тебе нужно немного изменить себя, провести небольшой ремонт. Ты же хочешь делать то, что делаешь сейчас, но ещё лучше?

Немедленное улучшение

Если ты выбросил дубль (неважно, успешный он или нет) на стрессовой проверке навыка, навык,

который ты проверял, автоматически и немедленно увеличивается на 1 %. Каждый навык может быть так улучшен только один раз за игровую встречу, но различные навыки могут улучшаться совершенно свободно в любом количестве. Характеристик это правило не касается, только навыков, также это не касается незначительных или значимых проверок.

Получение процентов опыта

Когда ты участвуешь в действии, Ведущий может дать тебе некоторое количество процентов опыта (ОП). Эти проценты ты можешь потратить, чтобы улучшить свои навыки и характеристики в конце игровой встречи, или приберечь их, чтобы потратить позже.

- Просто за участие во встрече ты получаешь 1 ОП. Спасибо, что пришёл.
- Если ты прошёл кульминационную точку сюжета, Ведущий даст тебе 1-2 ОП. Даже если ты не спас мир, даже если ты получил уйму тумаков, ты получаешь минимум 1 ОП за то, что не впал в клинч, не застрял в тупике.
- Каждый раз, когда ты делаешь что-то мудрое, Ведущий даёт тебе 1 ОП. Нашёл улику? Составил план хорошей засады? Сделал что-то восхитительно, интересно, непредсказуемо? Это хороший путь, и ты будешь награждён…
- В конце концов, в конце встречи все кроме Ведущего голосуют за то, кто был лучшим сегодня (каждый решает сам, что значит "лучшим"). Ты не можешь голосовать за себя. Ведущий решает ничью. Выигравший голосование получает 1-2 ОП, по решению Ведущего.

Таким образом, ты можешь получить 1-8 процентов за встречу. Не жалуйся, если твой Ведущий кажется прижимистым в выдаче опыта. ОП — это один из способов балансирования игрового мира и приключений. Если Ведущий хочет играть в «могущественном» стиле, ты получишь уйму опыта, процентов и очень быстро станешь самым могучим парнем. Если же ведущий хочет стиля неприукрашенного реализма, то он будет держать уровень выдачи процентов невысоким, и тебе придётся поработать ради них.

Трата процентов опыта

Повысить навык на 1% стоит 1 ОП. Повысить характеристику на 1 стоит 2 ОП. При этом ты не можешь потратить более 3 ОП на один навык и более 2 ОП на одну характеристику в течение одной игровой встречи. Ты можешь повышать различные навыки и характеристики вместо этого. Единственное исключение — новый навык. Приобрести новый навык стоит 10 процентов опыта. Он приобретается на уровне 10%. Ведущий может решить, что тебе необходим учитель или специальные тренировки, чтобы получить этот новый навык. Если ты хочешь летать на вертолёте, к примеру, тебе придётся брать уроки у инструктора.

Материал для размышления

Создание Персонажа

Первое и самое главное в Неизвестных Армиях — это создание хорошей истории. Ты не играешь против Ведущего и ты не играешь против других игроков. Ты играешь против тех ситуаций, которые Ведущий создаёт для противостояния тебе. Сейчас это может звучать нелепо и абстрактно, но в конце концов это просто: лучшая история та, которая была рассказана. Поэтому никакие дополнительные проценты не спасут скучного персонажа.

Что делает персонажа скучным? Главный виновник — безопасность. Эта игра (также, как и большинство других ролевых игр) посвящена риску, опасности, приключениям и интригам. Как только ты подписался на игру, ты должен сразу принять тот факт, что с твоим персонажем будут

происходить неприятные вещи, включая безумие, увечья и смерть.

Если ты попытаешься создать персонажа, защищённого от всех этих вещей, тебе это не только не удастся, но твой персонаж при этом будет создан весь вокруг избегания конфликтов (в лучшем случае, выживания в них), вместо их разрешения. Естественно, ты хочешь иметь персонажа сведущего в различных сторонах жизни, и правила — твой инструмент для этого. Но он должен уметь не только начинать что-то делать, но и заканчивать свою работу.

Если же ты хочешь персонажа, который точно выживет в Неизвестных Армиях, то это просто: вложи всё в навык бухгалтерии и играй за парня, уже 20й год работающего в банке. Конечно, ты не сможешь сделать ничего, тогда как кто-либо другой будет делать всё, но ты же выживешь! (Фе.) Если ты хочешь больше, чем просто выживать, тебе нужен интересный персонаж. Удачи, эти правила написаны, чтобы помочь тебе создать такого.

Одержимый Навык

Твой одержимый навык — это действительно большая ставка. Помимо фокуса персонажа на чем либо, он просто вскидывает шансы на успех чуть ли не до потолка, поскольку ты всегда можешь переставить бросок. Статистика показывает, что когда ты учитываешь возможность перестановки, эффективность твоего навыка намного выше его реального значения.

Действительное значение	Эффективное значение
10	18
20	34
30	50
40	63
50	74
60	83
70	90
80	95
90	98

Конечно, адепты получают этот бонус в любом случае и всегда о нем помнят, потому что М’агия — это всегда их одержимый навык. Но если у тебя 50% одержимый навык в огнестрельном оружии, боевых искусствах, или ещё чем-либо, он работает в игре как 74%.

Почему нет списка навыков?

Некоторые игроки, иногда даже целые партии, бывают недовольны из-за отсутствия жёстко заданного списка навыков для игры с чёткой схемой, определяющей, какая характеристика управляет каким навыком, и в чём-то они правы. У большинства игр такой список присутствует, и наше решение потенциально приводит к несогласию и сомнениям (есть несколько примеров в этой главе, но мы совершенно свободно соглашаемся, что их не достаточно). И вот почему мы так сделали.

Во-первых, это просто: наличие большого списка навыков для выбора и большого объёма очков для распределения по ним — бессовестно увеличивает количество времени необходимого для создания персонажа, так же, как и сложность самого процесса. Когда у тебя много очков для навыков и множество вариантов для выбора, ты будешь волноваться из-за каждого решения, беспокоиться из-за жонглирования цифрами, перестановки их десятками способов. Мы решили, что иметь полезный список важных навыков — и решать действия для которых нет соответствующего навыка, с помощью здравого смысла, мнения Ведущего или броска против соответствующей характеристики — более

мудрый и простой способ игры.

Во-вторых, это чистота: в играх, где все персонажи имеют большой список навыков, разница между этими персонажами не заметна сразу. Уменьшение количества навыков позволяет быстро сделать понятным, в чём специализируется персонаж. Также оно позволяет быстро определиться с персонажем безо всякой пустой болтовни.

В-третьих, это позволяет тебе использовать своё воображение. Вместо стандартного закупочного листа стандартных навыков, тебе нужно подумать, «что из того, что умеет делать мой персонаж, заслуживает внимания?» и посмотреть, что всплывает в твоей голове. Может быть речной рафтинг является большей частью жизни твоего персонажа, но навык такого рода редко включают в стандартные списки навыков в ролевых играх. Также ты можешь более точно указывать свой навык, чтобы лучше отражать своего персонажа. Тогда как в большинстве типичных игр навык назывался бы История, у тебя же это будет Французская История 17 века. Пусть лучше навыки отражают то, кто твой персонаж, чем твой персонаж определяется навыками, которые ему доступны.

В конце концов, это побуждает к совместной работе. Да, на переговорах по поводу навыков есть нечто вроде красного флага — ты уже читал об этом. Но это не значит, что ты должен соревноваться с Ведущим по поводу того, к какой характеристике принадлежит навык и что он может делать. Что тебе действительно следует делать, так это работать с Ведущим в атмосфере взаимодействия. Если вы вдвоём не согласны в природе навыка, тогда ищите компромисс. Но заранее прими то, что слово Ведущего решающее. Если твоё несогласие обнаружится во время игровой встречи, не бойся обсудить это во всех подробностях после игры. Но не задерживай игру спором, прими решение Ведущего и просто продолжи.

Мы действительно думаем, что это хорошая, чистая система, которая очень подходит для игры. Другие игры используют её с огромным успехом. Если же ты не согласен, то ты можешь использовать что-то своё, игроки часто так делают — это не сложно. Просто возьми книгу правил от той ролевой игры, в которой, как тебе кажется, хороший список навыков, перепиши их согласно соответствию в Армиях — характеристика управляет навыком, и используй как собственный список навыков. Если же ты думаешь, что персонажи должны иметь больше навыков, чем просто необходимое количество, то просто увеличь количество начальных процентов. Простейшее правило — считать, что обычный НА персонаж имеет от 10 до 15 навыков (считая бесплатные). За каждые дополнительные 10 навыков, которые требуются персонажу, добавь ещё столько же очков, сколько выдаётся вначале, в зависимости от уровня приключений.

Почему такие слабые навыки?

Самый частый вопрос, задаваемый людьми, ознакомленными с первой редакцией Неизвестных Армий, был «Почему навыки такие низкие?». Для этого есть несколько причин: механика и сеттинг(игровой мир). Навык в НА не похож на навыки в других системах, он измеряет твои способности под воздействием стресса. Большинство игр, особенно в жанре хоррор, посвящены опасным, пугающим ситуациям. Всё-таки это неестественно для навыка — измерять его в лабораторных условиях. А ведь некоторые игровые системы вообще об этом не беспокоятся: твои шансы починить джип в ленивый воскресный день в своём гараже, с инструментами, приятелями и ящиком пива, таки же, как и починить джип когда за тобой гонятся монстры, ты в чистом поле и через 20 минут они будут здесь. Другие системы дают тебе уровень «ленивого воскресного утра» и тебе необходимо постоянно добавлять и вычитать все виды модификаторов на лету.

Вместо того, чтобы замедлять течение игры со всей этой математикой, гораздо умнее будет установить «нервное напряжение» как стандарт для уровня навыка. Так что если навыки кажутся невысокими, то спроси себя «А каковы будут мои шансы, если цена — жизнь или смерть?». Игровой мир (сеттинг) тоже является причиной. НА — игра в жанре хоррор. Она о неопределённости и

сложном выборе. Действительно высокий уровень способностей сильно уменьшает элемент хоррора. Если ты можешь надеяться на свой 75% навык Огнестрельного Оружия, то, если смотреть вглубь, враги больше не пугающие: они просто бумажные тигры. Если же навыки кажутся невысокими, то ты не так полагаешься на них. Ты будешь действовать другими методами. Тебя не устраивает твоя Инициатива? Планируй засады! Ты плохо дерёшься? Нападай толпой! Не можешь получить помощь из-за плохой Харизмы? Подумай о тех причинах, которые могут заставить того парня помочь тебе, даже если он тебя ненавидит!

Две части ИП (персонаж игрока, от англ. PC — player character, в отличии от ВИП — персонаж ведущего, от англ. NPC — non player character) — это игрок и персонаж. Во многих играх, если характеристики твоего персонажа достаточно высоки, то ты можешь быть ленивым игроком. И будь уверен, это меньше работы, но и меньше удовольствия. Мы хотим, чтобы ты получил всё, за каждый цент, уплаченный за НА, и если это означает больше планирования, схем и жертв — хорошо, пусть будет так. Это будет непростая любовь, рядовой.

Book 1: The Secret Names of Streets - Chapter 4: Combat

Бой

Есть среди людей те, кто не похож на тебя, у кого есть любящие родители, кто в погожий летний день любуется облаками, кто любит и любим, теряет и находит друзей, кто заботится о животных и знает как и когда говорить "спасибо" и "пожалуйста", и вот сейчас вы, вдвоём с ним, находитесь здесь – в маленькой затхлой комнатушке, вас разделяет один только нож, и ты хочешь убить этого человека.

Это страшно. Не только потому, что он, как и ты, понимает - это навсегда. Не потому, что он хочет выжить настолько же сильно как и ты. Не потому, что это означает, что ему придётся выпотрошить тебя, изрезать тебя до того состояния, когда поток крови из твоего живота начинает иссякать, а ты издохнешь в одиночестве, глядя на свои лежащие рядом кишки, вдалеке от всего того, что ты любишь. Нет, это ужасно потому, что на пути сюда ты мог сделать другой выбор. Ты мог избежать и этого ножа, и этой комнаты, вы могли бы даже найти какой-нибудь компромисс, прийти к соглашению. В конце концов, вы могли просто разойтись, и пойти каждый своей дорогой. Так было бы разумнее, не правда ли? Даже **собакам** хватает для этого ума. Но вместо этого ты буравишь взглядом такого же человека как и ты, и с минуты на минуты один из вас будет истекать кровью под ритм замирающего сердца. А уцелевший запомнит эту ночь на всю свою оставшуюся жизнь.

Шесть Способов Остановить Бой

Прежде, чем хвататься за нож, подумай. Время вокруг остановилось, и у тебя ещё есть возможность выбора.

Уступи. Твоя гордость дороже человеческой жизни? Даже если это твоя жизнь? Отбрось оружие, раскрой ладони и скажи, что готов к переговорам. Подойди и отдай то, что им нужно. Всего лишь небольшое отклонение от текущих планов. Предложи им что-нибудь, не связанное с предметом вашего спора, торгуйся, но найди решение.

Обезоружь. Нож на столе – в окно его. У него ствол – уйди с линии огня до начала пальбы. Если возможно, сведи противоборство к примитивному мордобою. В этом случае можно разрешить разногласия кулаками, при этом никому не придётся умирать, представать перед судом или ходить под следствием.

Переведи конфликт в другое русло. У вас разногласия, так разрешите их по-умному. Армрестлинг, карты, выпивка, салки – подойдёт всё, что угодно, лишь бы был победитель и проигравший. Умный игрок не ставит того, что он хочет сохранить. Так зачем ставить на кон свою жизнь?

Свали ответственность. Может, есть кто-то позначительнее вас? Кто-то, кому ваши выяснения отношений не придутся по нраву? Сделайте вид, что вы из одной мафии и не можете избавиться друг от друга без указки свыше. Позвольте этому символическому начальству разрешить вопрос. Докажи, что вам обоим нельзя проливать кровь.

Вызови копов. У тебя есть жалобы? Пускай копы сделают грязную работу за тебя – прогонят по картотеке, состряпают ордер на арест и засудят твоего обидчика по всей букве закона.

Убеги. Ну и чёрт с ним. Кому нужно лезть в пекло? Покинь город, найди работу где-нибудь ещё, заложи новый фундамент для своих целей. Разве для вас двоих не хватит этого мира? В распоряжении целая планета.

Это Был Твой Шанс...

Есть над чем задуматься? Но ты в тупике, а пути назад нет? В драке больше пользы? Ты лицом к лицу с тем, кто слишком туп, чтобы понять, что это плохая затея? Или просто чешутся руки? Ну, тогда получай – оставшаяся часть главы содержит правила моделирования истребления существ из крови и плоти. Веселитесь.

Обзор Правил По Бою

Бой стоит из нескольких частей: во-первых, надо понять кто ходит первым, как сделать кому-то больно, как сделать, чтобы больно не сделали тебе, что будет, если тебя ударят, что ты можешь сделать, кроме как бить и что делать после боя.

Бой непредсказуем и чрезвычайно опасен. Ты всё же не пуленепробиваемый монах. Расхаживать под обстрелом с недоброй улыбкой, раскидывая толпы хиловатых противников – это не по тебе. Даже отморозку может повести, и даже бывалым, закалённым улицами бойцам будет больно, упади они на разбитые бутылки.

Твои боевые навыки выверены с предположением, что они будут использоваться в беспорядочной и пугающей обстановке. Твой навык по **Огнестрельному оружию** в 40% не означает, что твои шансы поразить картонную мишень на стрельбище равны 40%. Он означает, что у тебя есть 40% шанс поразить бегущего, пронзительно вопящего, прячущегося в темноте между домов, врага, пока тот молиться всем богам, в надежде сделать тебя тяжелее на 9 грамм свинца.

К тому же, твои боевые навыки показывают твои возможности делать что-то **эффективно**. Одна атака в драке может быть одним сильным ударом или серией пощёчин, тычков, укусов и хватаний за волосы. В механике нет никакой разницы между одним элегантным пинком или суммарным уроном от нескольких стремительных ударов кулаком, но разница есть для стиля повествования - это помогает отразить твою персональную технику и, как следствие, личность.

Инициатива

В начале боя ведущий определяет, кто ходит первым, вторым, третьим и так далее. Этот процесс известен как определение инициативы. Когда наступает твой ход – приходит твой черед действовать, просто скажи, что ты хочешь чтобы твой персонаж сделал. Лучше ходить раньше, чем позже, потому что более медлительные персонажи должны реагировать на то, что делают более быстрые.

Бой делится на раунды. За один раунд ты можешь задействовать один из своих боевых навыков, уклониться, сотворить заклятье или начать выполнять любое другое простое действие. Раунды – это абстракция, предназначенная для облегчения процесса игры, а не точная мера времени. Предположительно раунд – это три секунды, но не надо зацикливаться на точном отслеживании времени.

Броски На Инициативу

Чтобы определить своё место в последовательности инициатив на этот бой, брось кубики на проверку **Темпа**. Тебе надо выбросить как можно больше. Трактуйте дубли, триумфы и крахи, как обычные броски – они не дадут особых бонусов или пенальти.

- Если твоя проверка **Темпа** успешна, ты действуешь раньше всех, у кого она провалена. Ты также действуешь раньше тех, у кого она успешна, но бросок ниже, чем твой.

- Если твоя проверка **Темпа** провалена, ты действуешь позже всех, у кого она успешна. Ты также действуешь раньше тех, у кого она тоже провалена, а бросок выше, чем твой.

Инициатива По Умолчанию

Вместо того, чтобы бросать кости, ты можешь использовать значение твоего навыка **Инициативы** как результат броска. Если твоя **Инициатива** 34%, твой номер инициативы равен 34. Взять значение навыка вместо броска костей – все равно что выбросить это число при успешной проверке **Темпа**.

- С инициативой по умолчанию ты действуешь раньше всех, у кого провалена проверка **Темпа**. Ты также действуешь раньше тех, у кого проверка успешна, но бросок ниже твоего значения **Инициативы**.

Инициатива Для Засады

Если ты начинаешь бой из засады, ты тотчас же получаешь право на первую атаку. На остаток боя ты действуешь с номером инициативы, равным уровню твоего **Темпа** – это всё равно, что выбросить это число при успешной проверке.

- С инициативой для засады самое первое действие – твоё. На остаток боя ты действуешь раньше всех, у кого провалена проверка **Темпа**. Ты также действуешь раньше тех, у кого проверка успешна, но бросок ниже значения твоего **Темпа**.

Инициатива для засады допустима только для **полностью** неожиданного нападения. Если вы стоите лицом к лицу и буравите друг друга пристальным взглядом, то в том, кто нанесёт удар или достанет ствол первым, **полностью** неожиданного ничего не будет. Ты получишь преимущество засады, если ведущий согласен, что ты ошеломил свою цель.

Улучшение Инициативы

Как только последовательность инициативы установлена, она остаётся такой же на протяжение всего боя. Если во время боя ты захочешь улучшить своё место в этой последовательности, ты должен потратить один раунд, не предпринимая никаких действий. В начале следующего раунда ты сможешь бросить кубики на проверку **Темпа** или задействовать значение навыка Инициативы – всё как в начале боя.

Одинаковая Инициатива

Если в последовательности инициатив вы делите с другим персонажем одно место, бросьте кубик, чтобы нарушить это равенство. Инициатива проигравшего уменьшается на единичку, так что он становится ниже в последовательности инициатив, чем победитель.

Пример

Эйрон, Брайен, Клаудия и Дерек встретились с тремя членами из конкурирующего ковена – Ксандром, Йоландой и Заком. Эйрон, Брайен и Клаудия решили вместо броска взять свои значения **Инициативы**, а Дерек решил, что с его самым высоким уровнем **Темпа** он может бросить кубики и посмотреть, что из этого получится.

Имя игрока	Темп	Инициатива
Эйрон	Темп - 30	Инициатива - 25

Брайен	Темп - 40	Инициатива - 20
Клаудия	Темп - 50	Инициатива - 30
Дерек	Темп - 60	Проверка Темпа - 54(успешно)

Ведущий решил, что Йоланда и Зак используют значения **Инициативы**, а Ксандр бросит кубики (Ксандр не настолько быстр, так что он взял на себя риск).

Имя игрока	**Темп**	**Инициатива**
Ксандр	Темп - 45	Проверка Темпа - 61(провальная)
Йоланда	Темп - 55	Инициатива - 30
Зак	Темп - 65	Инициатива - 33

Единственная провальная проверка у Ксандра, так что он ходит последним. У Клаудии и Йоланды ничья с номером инициативы 30. Клаудия выбросила 7, а ведущий 3, так что номер Йоланды понижается до 29. Последовательность инициатив на этот бой такая:

Имя игрока	**Инициатива**
Дерек	54
Зак	33
Клаудия	30
Йоланда	30
Эйрон	25
Брайен	20
Ксандр	(провал)

Так продолжается, пока не закончится бой или пока кто-то не решит улучшить своё место в последовательности инициатив. Йоланда могла бы попытаться сделать это, использовав значение своей Инициативы, чтобы снова попытаться разрешить ничью с Клаудией броском кости, но она решила, что это не стоит того, чтобы весь раунд просидеть пригнувшись. Потому единственный, кто решил попытать счастье – это Ксандр. Он потерял один раунд, но выбросил 40. С этого успеха он передвинулся в последовательности инициатив вверх, новая последовательность такая:

Имя игрока	**Инициатива**
Дерек	54
Ксандр	40
Зак	33
Клаудия	30
Йоланда	29
Эйрон	25
Брайен	20

Атака

Когда твоя очередь действовать во время раунда, ты можешь напасть на кого-нибудь. Просто скажи ведущему, какой боевой навык ты собираешься задействовать, и кто тот, на ком ты собираешься задействовать этот навык. Затем сделай стрессовую проверку навыка. Тебе нужно выбросить число не выше, чем значение данного боевого навыка, и оглядываясь на это, тебе нужно выбросить максимально возможную комбинацию. Если результат успешен, ты только что кого-то ранил или убил. Поздравляю.

Все проверки навыков в бою – стрессовые. Если ты не переносишь жары, не вступай в бой с горящим человеком.

Достаем Оружие

Заметь, чтобы использовать оружие любого рода, надо, чтобы оно было у тебя в руках. Если надо достать оружие, это займёт раунд. Без готового к бою оружия в руках ты не сможешь использовать его в первый раунд боя.

Сдвиги Для Атак

Сдвиги для атак – это сдвиги (бонусы или штрафы), применяемые к значению боевого навыка в связи с какими-то ситуационными факторами. Заметь, что ты добавляешь их к значению **навыка**, не к результату броска костей. Когда все сдвиги применены к навыку, брось кости на проверку изменённого значения навыка.

Ведущие используют сдвиги, чтобы моделировать драматическую реальность, не физическую. Сдвиги должны делать бой более напряжённым или смертельным, исходя из характера ситуации. Они обычно лежат в пределах от -30% до +30% и применяются с приростом в 10. Помни, что твои боевые навыки и так уже предполагают серьёзный быстрый бой.

Сдвиг	Пример ситуации
-30	Ты слеп
-20	На улице 10 градусов мороза, а единственная одежда на тебе – семейные трусы
-20	Над тобой свистят пули
-20	Ты сражаешься на узкой балке, нависающей над 40 метровой пропастью
-10	Ты под водой (по меньшей мере, по пояс)
-10	Ты под сильной/палёной наркотой и тебе, чёрт побери, чертовски хреново
-10	Ты стреляешь в падении после прыжка через стекло окна
-10	У тебя связаны ноги
-10	Ты в свободном падении
0	До обычного быстро мелькающие и непонятные, заставляющие трусы намокнуть боевые обстоятельства
+10	Ты стреляешь в кого-то, кто вдалеке и не даже не собирается уворачиваться
+10	Ты используешь длинное оружие ближнего боя против безоружного противника, при этом соблюдая выгодную дистанцию
+10	Противник босыми ногами стоит на осколках стекла
+10	Противник немного напуган, ведь он только что видел, как ты кровожадно кое-кого замочил
+10	У противника большой, тяжёлый, мешающий твёрдо стоять на ногах рюкзак
+20	Ноги противника накрепко зафиксированы на земле
+20	Противник только что пробежал марафон
+20	Противник только что убил твоего лучшего друга и теперь смеётся, стоя над его трупом
+30	Ноги противника в кандалах, а руки – в наручниках

Если ты ведущий, не имей привычки применять каждый сдвиг, который ты видишь в данной ситуации – этот список служит руководством, а не догмой. Тебе не надо использовать каждый сдвиг, как только появляется такая возможность. Кажется, что у персонажа немного трудные времена? Сдвиг в -10%. Всё идёт, как ему надо? Сдвиг в +10%. Используй примеры, чтобы измерять совокупный сдвиг, а не корректировать каждый мелкий фактор. Забудь про них.

Если фактор влияет на всех участников боя одинаково, не надо применять пенальти – оно того не стоит. Если два персонажа дерутся в телефонной будке, они испытывают одинаковые неудобства.

Таким же образом поступай и со всеми факторами окружающей среды, как дождь, грязь, темнота, и так далее. Если они влияют на всех, не применяй их.

Сдвиги должны подчёркивать драматизм и вносить разнообразие в игровой процесс. Они не должны диктовать драматизм и загромождать игру.

Сдвиги За Концентрацию

Если ты действительно хочешь сделать кому-то больно, ты можешь попросить *сдвиг за концентрацию*. Ты должен объявить это в начале раунда, а не тогда, когда твоя очередь ходить. Если ведущий не верит, что в таких обстоятельствах ты можешь сконцентрировать внимание на одной цели – ты тяжело ранен, выпил, находишься под воздействием м'агии, которая мешает сконцентрироваться - ты не можешь сделать этого.

Сдвиг за концентрацию означает, что ты сосредотачиваешься на атаке единичной цели, взамен уделяя меньше внимания происходящему вокруг. Ты можешь выбрать сдвиг за концентрацию в +10, +20 или +30, и применять этот сдвиг при броске на атаку, когда в этом раунде настанет твоя очередь ходить – предполагается, что ты стоишь, пока не подойдёт твой ход. Ты можешь взять сдвиг за концентрацию только для боевого навыка.

Всем ясно ещё с самого начала раунда, что ты фокусируешься на определённой цели. Это как в кино, когда два бойца встречаются глазами, и битва вокруг них отходит на второй план – затихает, даже если на самом деле это не так, и сражение всё так же рьяно продолжается. В результате любой, кто нападёт на тебя в этот раунд, включая и цель твоей концентрации, получает такой же сдвиг, применяемый к его броску атаки на тебя. Если ты взял сдвиг за концентрацию в +30, любой, кто будет атаковать тебя в этот раунд, также получит сдвиг в +30.

Это означает, что если и ты, и твоя цель заказали сдвиги за концентрацию против друг друга, каждый из вас получает по два сдвига: один – за свою концентрацию, второй – за концентрацию цели. Обоюдные сдвиги за концентрацию куммулятивны, но не могут превышать +30. Если ты объявил против цели сдвиг в +10, а цель против тебя – в +10, каждый из вас получит сдвиг в +20: +10 за свою концентрацию и +10 за концентрацию противника. Но если вы оба объявили сдвиг в +20, каждый из вас получит сдвиг к атаке на другого в +30, а не в +40.

Может или нет другой персонаж использовать такую атаку со сдвигом против тебя – решает ведущий. Тому, кто в дальнем углу комнаты участвует в неистовой рукопашной схватке, будет тяжело пнуть тебя, пока ты концентрируешься на своей цели. Но парень, который палит в твоего партнёра чуть ниже по улице, не будет думать дважды, пока твоё внимание поглощено другим, ведь ты – соблазнительная мишень. Если ты думаешь, что у тебя приличный шанс выйти сухим из воды со сдвигом за концентрацию, возьми сдвиг в +10 и используй перевес – или возьми жирный сдвиг в +30 и наделай шуму.

Пример

В начале третьего раунда боя Клаудия объявляет сдвиг за концентрацию в +20 против Йоланды. Когда наступит ход Клаудии, она получит сдвиг в +20 к своему боевому навыку, если будет использовать оный на Йоланде. Но Клаудия – четвёртая в последовательности инициатив, а это означает, что и Ксандр, и Зак – могут напасть на неё со сдвигом в +20 ещё до того, как наступит (если наступит) её черёд. Более того, Йоланда (пятая в последовательности инициатив) тоже получит сдвиг в +20 к своей атаке на Клаудию, если она переживёт атаку последней. Ведущий определяет, смогут и будут ли Ксандр и Зак использовать такую тактику против Клаудии или они слишком погружены в другие события боя.

Уклонение

Ты можешь избежать ранений. Когда во время раунда наступит твой черёд ходить, ты можешь объявить, что будешь использовать свой навык **Уклонения**, как твоё единственное действие. На остаток раунда у тебя есть некоторая защита от атак (атаки, проведённые по тебе до твоего хода, не подпадают под действие уклонения – они просто произошли быстрее, чем ты смог среагировать). Когда кто-то успешно нападает на тебя, пока ты уклоняешься, происходят две вещи:

- *Во-первых*: Сделай проверку на Уклонение со сложностью броска, равной результату броска атаки твоего противника. Если твоя проверка успешна, тебе не нанесли никакого урона.

- *Во-вторых*: Если ты провалил проверку, но результат броска атаки твоего противника ниже, чем значение твоего Уклонения, уменьши урон от этой атаки в два раза (округлять вверх).

Если ты хочешь продолжать уворачиваться и в следующем раунде, ты должен объявить об этом в его начале. Как результат, твое уклонение будет действовать даже на тех, кто по инициативе ходит раньше тебя. Ты можешь продолжать в таком духе сколь угодно долго. Если ты прекращаешь объявлять уклонение в начале раунда, чтобы выполнить какое-либо другое действие, твоё следующее объявление уклонения начнёт этот процесс с самого начала.

Использование *Уклонения* означает, что ты не делаешь *ничего*, кроме попыток избежать направленных на тебя атак. Оно не включает в себя обычных уклонений и блоков, которые, как подразумевают правила, и так используются в драке повсеместно.

Высокое Значение Уклонения

Если значение твоего навыка Уклонения не ниже 85%, ты можешь атаковать или выполнять любое другое действие, не забывая при этом уворачиваться, так долго, сколько позволит ведущий, исходя из ситуации.

Уклонение От М'агии Ущерба

Твой навык Уклонения никак не влияет на большинство атак М'агией Ущерба – атак м'агической энергией, направленных на тебя адептами. Успех или неудача атаки М'агией Ущерба оценивается по своим неестественными причинам, которые никак не зависят от твоего навыка **Уклонения**. М'агия Ущерба описана в главе Адепты. Единственное исключение из этого правила составляют атаки М'агией, которые выливаются в физическое нападение при помощи обыкновенных предметов, например, если Адепт посылает в тебя летящий нож.

Урон

Если во время боя по тебе попадают, уменьшается твой Запас Здоровья. Это происходит тут же, до того, как ход перейдёт к следующему участнику боя, со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Успешный бросок атаки также определяет количество урона одним из двух способов в зависимости от типа атаки. Огнестрельный урон равен успешному броску атаки (бросок атаки в 43 вычтет из Запаса Здоровья 43 единицы). Рукопашный же урон равен сумме выпавших на костях чисел, если бросок атаки был успешен (бросок атаки в 43 вычтет из Запаса Здоровья 4 + 3 = 7 единиц Запаса Здоровья). Есть модификаторы, которые влияют на эти результаты, но их мы обсудим в следующих параграфах. Урон от использования адептами м'агических разрядов описан в главе Адепты.

Примечание: будучи обстрелянным, надо сделать проверку 1 ранга на Жестокость (смотри главу Безумие). Особенно неопытные враги могут застыть или помчаться прочь изо всех сил, как только начнётся пальба.

Огнестрельный Урон

Огнестрельный урон совпадает с успешным броском атаки – бросок в 45 нанесёт 45 урона. Чем выше твой навык, тем больше ты можешь нанести урона, так как учишься стрелять все более метко и все чаще поражаешь наиболее уязвимые части тела, нанося ранения, наиболее несовместимые с жизнью. Но твой навык также служит пределом урона, который ты можешь нанести. Если твой навык по Огнестрельному оружию составляет 40, обычно ты не способен нанести 70 урона за один выстрел.

Есть и другой предел твоего урона: различным калибрам соответствуют различное максимальное количество ущерба, которое пулями такого калибра можно нанести. Если твой успешный бросок атаки выше максимального урона, который можно нанести этим оружием, берётся максимальный урон оружия. Максимальные повреждения, наносимые оружием, можно найти в Сводной таблице огнестрельного оружия.

Пример: Навык "Огнестрельное оружие" Дерека равен 65%. Он использует револьвер Кольт Вайпер - огнестрельное оружие, максимальный урон которого равен 50. Если результат его нападения равен 79, он промахнулся и не нанёс урона. Если 23 – он попал и нанёс 23 урона его цели. А если 62 – тогда он нанёс 50 урона, потому что нельзя нанести урона больше, чем позволяет оружие.

Триумф наносит максимальный для оружия урон, даже если твой навык ниже максимального урона для этого оружия.

Крах приводит к осечке или заклиниванию оружия. Полуавтоматическое и автоматическое оружие заклинивает (что-то случилось с механикой подачи пули), а также оно может просто дать осечку (например, патрон не разорвался, а с механикой всё в порядке). Если оружие заклинило, тебе надо потратить целый раунд и сделать успешную проверку **Огнестрельного Оружия**, чтобы почистить его, после чего оно заработает. Если ты провалил проверку, можешь попытаться ещё и ещё, но каждая попытка – это ещё один раунд. Если произошла осечка, в этот раунд ничего не происходит, а в следующий ты можешь стрелять, как обычно. Вычеркни эту пулю как подделку.

Дубли никак не влияют на огнестрельный урон.

Прицельные Выстрелы

Чтобы выстрелить в определённую часть тела или другую цель примерно схожего размера, надо совершить успешную атаку со следующими ограничениями:

- *В ногу.* Бросок со сложностью 30.
- *В руку.* Бросок со сложностью 40.
- *В кисть или ступню.* Бросок со сложностью 40. Причиняется рукопашный урон. Если выстрел в руку, цель роняет любой предмет, находящийся в этой руке.
- *В голову.* Бросок со сложностью 50, но со сдвигом к твоему навыку в +10% (шансы те же, что и при выстреле в руку или кисть, но причиняемый урон выше).

Многократные Выстрелы

Чтобы сделать за раунд больше одного выстрела, раздели значение своего навыка (которое уже включает все применимые сдвиги) между ними. Количество выстрелов задай сам, но ты не можешь провести больше трех атак за раунд без использования правил по ведению огня очередями, которые можно просмотреть в следующем параграфе.

Ты выбираешь, как поделить твой навык между выстрелами. Если твоё **Огнестрельное Оружие** равно 30%, и ты хочешь выстрелить по двум целям в этот раунд или сделать два выстрела в одну цель, ты можешь взять для каждого из выстрелов 15%, или для одного 20%, а второго – 10%, или для одного – 29%, а второго – 1%. Чтобы сделать три выстрела, ты можешь на каждый выстрел взять по 10% или на два по 9% и на последний – 2%.

Ты не можешь использовать сдвиги за концентрацию, стреляя по нескольким целям, но их использование разрешено, если выстрелы направлены в одну цель. Если ты так и поступишь, то добавь сдвиг за концентрацию ещё до того, как поделить значение навыка между выстрелами. С другими сдвигами – аналогично. Ты не можешь добавлять сдвиг к каждому из многократных выстрелов.

Заградительный Огонь

Ты не целишься, ты просто стреляешь, чтобы твой враг **перестал** стрелять, пока твой приятель делает что-то. Это потребует от тебя не меньше четырёх выстрелов заградительного огня в раунд. Несколько человек могут вести заградительный огонь одновременно - эффекты куммулятивны.

Как и с увёртливостью, первый раунд твоего заградительного огня начинается, когда наступает твоя очередь ходить, что делает его бесполезным против более быстрых оппонентов. Ты можешь продолжать его, объявляя об этом в начале каждого последующего раунда, и в этом случае он действует на всех независимо от их инициативы.

Сделай один бросок за все выстрелы, что ты производишь в этом раунде. При Триумфе или дублях ты кого-то случайно зацепил. Брось один кубик, чтобы выяснить сколько урона ты нанёс, пока ведущий

случайным образом определяет в кого именно ты попал.

Эффекты заградительного огня зависят от того, сколько было выпущено пуль в этот раунд:

- 4-10 выстрелов дают сдвиг в -10% каждому в зоне обстрела
- 11-20 выстрелов дают сдвиг в -20% каждому в зоне обстрела
- 21+ выстрелов дают сдвиг в -30% каждому в зоне обстрела

Сводная Таблица Огнестрельного Оружия

Пистолеты:

Название	Калибр	Боезапас	Максимальный урон
Ruger Mark II semi-automatic	.22 long rifle	10	35
Walther PPK semi-automatic	.32 ACP	7	40
Colt Viper revolver	.38 Special	6	50
Glock Model 17 semi-automatic	9mm Parabellum	17	50
Smith & Wesson M586 Revolver	9mm Parabellum	6	60
Ruger Super Redhawk revolver	.44 Magnum	6	80
IMI Desert Eagle semi-automatic	.50 AE	7	95

Винтовки:

Название	Калибр	Боезапас	Максимальный урон
Iver Johnson Model EW semi-automatic	.22 Long Rifle	15	35
H&K G41 semi-automatic	5.56mm NATO	30	60
Remington Sportsman 74 semi-automatic	.30-06	4	80
FN FAL Light semi-automatic	7.62mm NATO	20	80
SIG-Sauer SSG2000 Sniper bolt -action	.300 Weatherby Magnum	4	100
Barrett Light Fifty M82A1 semi-automatic	.50 M2	11	170

Дробовики:

Название	Калибр	Боезапас	Максимальный урон(картечь, пуля)
Charles Daly Field Grade break-open	20 gauge	2	60/70
Mossberg 5500 semi-automatic	20 gauge	5	60/70
Mossberg Mode 500ATP8 pump-action	20 gauge	8	60/70
Bernadelli Model 115S break-open	12 gauge	2	120/80
Luigi Franchi SPAS 12 semi-automatic	12 gauge	8	120/80
Mossberg Model 500TP8-SP pump-action	12 gauge	8	120/80
Browning BPS pump-action	10 gauge	5	130/115
Harrington & Richardson Model176 break-open	10 gauge magnum	1	140/115

Пистолеты-пулеметы:

Название	Калибр	Боезапас	Максимальный урон
H&K MP5 full-auto	9mm Parabellum	20	50
Ingram M11 full-auto	.380 ACP	32	50
Micro-Uzi full-auto	.45 ACP	16	60
AKSU-74 full-auto	5.45mm M74	30	60

Сводная таблица рукопашного оружия.

Название	Бонус урона
Нож(с выкидным лезвием, мясницкий, стилет)	+3
Blackjack, кастет, roll of quarters(стопка монет в упаковке, исп. как кастет)	+3
Дубинка, посох, бейсбольная бита, vase	+3
Саи, тонфа, нунчаки	+3
Маленькие или легкие тупые объекты(тостер, скейтборд, доска)	+3
Крупный тупой объект(стул, кочерга, гаечный ключ, монтажная лопатка)	+6
Большая дубина или бейсбольная бита, утыканная гвоздями	+6
Меч или мачете(любой крепкий клинок пятнадцати сантиметров и более)	+6
Топор или боевой серп	+6
Очень большой меч или катана	+9
Копье или пожарный топор	+9
Бензопила	+9

Сводная Таблица Зависимости Урона От Калибра Оружия

Калибр пистолета/пистолета-пулемета	урон	Калибр пистолета/пистолета-пулемета	урон
.22 long	30	.44 Special	60
.22 long rifle	35	.45 ACP	60
.22 short	25	.50 AE	95
.32 ACP	40	7.62mm Type P	40
.32 Colt New Police	40	7.63mm Mauser	40
.357 Magnum	60	7.65mm Luger	40
.38 Colt New Police	50	9mm Largo	50
.38 Special	50	9mm Makarov	50
.38 Super Auto	50	9mm Mauser	50
.380 ACP	50	9mm Parabellum	50
.40 S&W	50	9mm Steyr	50
.41 Magnum	70	10mm Auto	55
.44 Magnum	80		

Калибр винтовки/атомата/пулемета	урон	Калибр винтовки/атомата/пулемета	урон
.22 Hornet	50	.35 Remington	100
.22 long	30	.358 Winchester	100
.22 long rifle	35	.444 Marlin	100
.22 short	25	.50 M2	170
.222 Remington	60	5.45mm M74	60

.243 Winchester	65	5.56mm NATO	60
.25-06	65	6.5mm Mauser	75
.270 Winchester	80	7mm Mauser	80
.284 Winchester	80	7mm Remington Magunm	100
.30 Carbine	60	7.51mm M31	80
.300 Weatherby Magnum	100	7.62mm M1943	60
.300 Winchester Magnum	100	7.62mm NATO	80
.30-06	80	7.62mm Russian	80
.30-30	80	7.92mm Mauser	80
.303 British	80	12.7mm Soviet	170
.338 Winchester Magnum	100	14.5mm Soviet	180

Калибр дробовика	**урон(пуля/дробь)**
10-gauge	85/130
12-gauge	80/120
12-gauge Magnum	110/130
16-gauge	75/70
20-gauge	70/60
20-gauge Magnum	90/60
28-gauge	64/45

Автоматическое Оружие

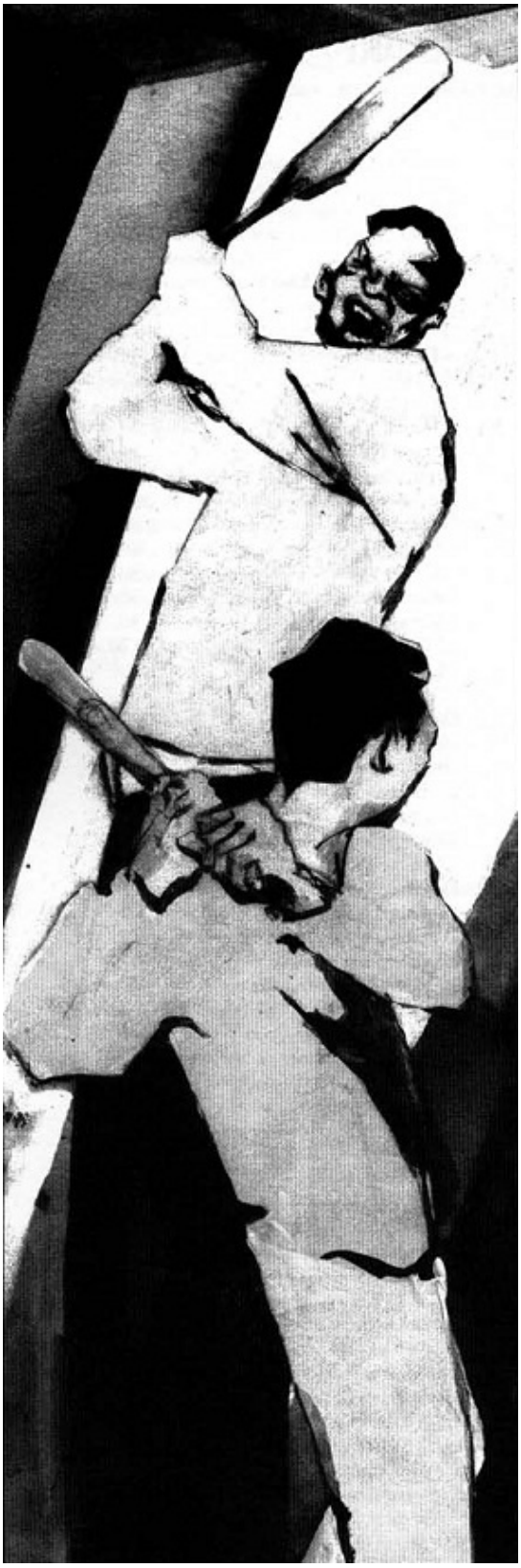
Опаснее огнестрельного оружия может быть только автоматическое огнестрельное оружие. А вот как оно работает:

- Ты всё также можешь стрелять очередями из трёх пуль, а можешь просто зажать курок. Согласно правилам очередь рассматривается как один выстрел. Непрерывный огонь, опять-таки согласно правилам, интерпретируется как десять выстрелов – он автоматически подпадает под правило о заградительном огне.

- Очередь из трёх выстрелов даёт твоему навыку Огнестрельное оружие сдвиг в +10%.

- Непрерывная очередь даёт твоему навыку Огнестрельное оружие сдвиг в +40%, но сложность броска равна 20.

- В любом случае игнорируй максимально возможный урон для калибра твоего оружия. Наносимый урон – это выпавшее число, и точка.



Полностью автоматическое оружие в той или иной мере нелегально в США и многих других странах мира. Использование автоматического оружия в бою привлекает лишнее (и очень значительное) внимание органов, поддерживающих закон – и конечно, оно заставляет твоих врагов поднимать ставки.

Особые Патроны

Для огнестрельного оружия существует множество боеприпасов, таких как экспансивные или разрывные пули. Все они дают один и тот же эффект: максимально возможный урон твоего оружия увеличивается на 10. Единственное исключение – бронебойные пули, также называемые «убийцами копов», которые пробивают бронежилеты. Эти пули описаны в следующем параграфе.

Бронежилеты

Если пуля попала в твой бронежилет, выстрел нанесёт урон, как рукопашная атака, но без сдвигов на урон оружия. Всё верно: выстрел в 62 станет ушибом в 8.

Если ты стреляешь в кого-то, на ком бронежилет, ты можешь целиться в голову, ноги, руки и другие незащищённые места. Это обсуждалось ранее в параграфе «Прицельные выстрелы».

Бронебойные пули проходят сквозь бронежилет, но когда ты считаешь урон, округляй его вниз до ближайшего десятка. Если ты выбросил 45, урон составит 40. Если 08, урон составит 0.

Рукопашный Урон

Рукопашные атаки – это физические атаки, будь то удары, пинки, броски, удары бейсбольной битой в череп, и т.д. – урон равен сумме выпавших на кубиках чисел. Успешный бросок в 47 нанесёт 4 + 7 = 11 урона (есть некоторые исключения, которые описаны дальше).

Если ты используешь при рукопашной какое-то оружие, то наносишь больше урона. Чтобы решить, какой сдвиг к урону даст оружие, задайся тремя простыми вопросами:

- *Это оружие большое?* (**Большое** – это когда тебе пригодятся обе руки, чтобы орудовать им эффективно.)
- *Оно тяжёлое?* (**Тяжёлое** значит, что в нём достаточно веса, чтобы дробить кости.)
- *Оно острое?* (**Острое** значит, что им можно резать или колоть плоть.)

За каждое **да** у оружия дополнительные +3 к урону. Камень тяжёлый, но не большой и не острый, потому добавь 3 к урону. Стальное кресло тяжёлое и большое, потому добавь к урону 6. Нож острый, потому урон увеличивается на 3. Мачете или меч тяжёлый и острый, потому добавь 6 к урону. Бензопила тяжёлая, большая и к тому же пилит, поэтому добавь 9 к урону. Список примеров рукопашного оружия и рекомендации по урону к ним в Сводной таблице рукопашного оружия..

Триумф заставляет твою жертву умереть или отключиться. Тебе выбирать. Если он ещё не действовал в этот раунд, он уже не сможет сделать этого. Всё это случается с утверждения ведущего в контексте ситуации. Если ты запустил в цель подушкой, он не умрёт или не отключится, сколько бы ты не выбросил на кубиках.

Крах заставляет тебя получить урон, который ты выбросил – то есть бонус оружия плюс 20 (0 + 0 = 10 + 10 = 20). Ведущий выберет: или ты настолько плохо всё сделал, что поранился сам, или противник поймал тебя на контратаке и нанёс тебе раны.

Успех с *дублями* наносит огнестрельный урон вместо рукопашного, но только в том случае, если ты используешь оружие с бонусом +6 и выше. Если ты используешь оружие с бонусом +3 или не используешь вовсе, дубли не вносят никакого эффекта.

Примечания: Если навык, при помощи которого ты атакуешь, твой одержимый навык, успешные дубли влекут за собой козыри; это обсудим чуть позже. Если атака прошла с огнестрельным уроном, это происходит в дополнение к козырю, если в описании козыря не сказано иначе.

Провал с *дублями* заставляет тебя нанести себе урон, равный бонусу оружия, если ты используешь оружие. Оружие с бонусом +6 нанесёт тебе 6 урона. Если ты не используешь оружия, дубли не вносят никакого эффекта.

Обезоруживающие Атаки

Чтобы отнять указанное оружие, проведи успешную атаку со сложностью 30. Такая атака не наносит урона, зато оружие оказывается у тебя в руке или на полу – тебе выбирать.

Примечания: Если оружие острое, ты автоматически получаешь 3 урона, если при этой попытке у тебя не было успешных дублей или триумфа. Отобрать острое оружие у людей, используя что-нибудь отличное от психологии - хороший способ потерять пальцы.

Многократные Атаки

Чтобы провести за раунд больше одной рукопашной атаки, раздели значение твоего навыка (которое уже включает все применимые сдвиги) между ними. Количество атак задай сам, но ты не можешь провести более трёх атак за раунд.

Ты выбираешь, как поделить твой навык между ударами. Если твой **Мордобой** равен 55%, и ты хочешь ударить по двум целям в этот раунд или ударить дважды одну цель, ты можешь взять для одной атаки 30%, а для второй – 25%, или 40% для одной, а для второй – 15%, или для одной – 54%, а для второй – 1%. Чтобы провести три атаки, ты можешь распределить очки так: 20%, 20% и 15%.

Ты не можешь использовать сдвиги за концентрацию, если ты атакуешь несколько целей, но можешь, если совершаешь несколько атак, направленных на одну цель. Если ты так и поступишь, то добавь сдвиг за концентрацию ещё до того, как поделишь значение навыка между ударами. Скажем, ты можешь взять сдвиг к своему навыку **Мордобоя** 15% в +30% и получишь 45% для распределения между атаками, но ты не можешь поделить между ними свои 15%, а затем к каждой добавить по 30%.

Броски Людей

Чтобы бросить того, с кем дерёшься, тебе нужна успешная атака со сложностью 30. Если ты успешен, ты нанесёшь обычный урон, а также это повлечёт за собой козырь **Нокдаун**.

Броски Предметов

Чтобы атаковать цель броском предмета или оружия в него, используй свой навык **Общей Атлетики** вместо своего навыка рукопашного боя. Единственное исключение, когда твой навык рукопашного боя также твой одержимый навык, и в этом случае ты можешь использовать его для броска. Это применимо только к прямым атакам по цели, не к метанию гранаты или швырянию тарелки Фрисби.

Чтобы брошенный предмет нанёс урон, он должен быть большим, тяжёлым или острым, как и описывалось ранее. Ты не прибавляешь бонус оружия к причинённому урону, но особые эффекты успешных дублей по-прежнему работают.

Поножовщина

Любая рукопашная атака острым оружием наносит по минимуму 1 урон, **даже если ты промахнулся**. Это не применяется к метательному оружию, только к оружию, используемому в ближнем бою.

Пример: У тебя **Мордобой** 37%, и ты размахиваешь ножом в ближнем бою перед лицом своего оппонента. Ты выбросил 43 и промахнулся. Твой оппонент получит 1 урон.

Почему так? Ножи режут. Представь себе, что ты в белом костюме и перчатках, и ты перед взбешённым ребёнком, размахивающим чёрным магическим маркером. Представь, что ты пытаешься отобрать у ребёнка маркер или схватить мальца в тиски, или сделать с ним что-нибудь ещё кроме как попытаться убежать. Ты в секунду покроешься чёрными точками. Вот почему. **Ножи режут**.

Атаки С Финтом

Чтобы сделать ложный выпад, а затем нанести мощный удар, заяви атаку с финтом и опиши ложные движения, которые ты сделаешь, чтобы одурачить цель: вымани его ступить на скользкую поверхность, оттолкни противника, чтобы ты мог потом с размаху налететь на него, когда он будет сопротивляться, притворись, что хочешь нанести удар в верхнюю часть его тела, когда на самом деле ты будешь наносить удар в нижнюю, или сделай что-то иное, что прозвучит убедительно для ведущего в данной ситуации. Затем сделай обычный бросок на атаку в этот раунд. Если он окажется успешным, ты не наносишь в этот раунд никакого урона и твоя атака не будет иметь никаких эффектов кроме введения противника в заблуждение (увёртливость не действует на эту атаку, поскольку ты не наносил урона в этом раунде). В следующем раунде, если ты будешь атаковать эту же цель, кинь только один кубик. Трактуй этот бросок как дубли. Если ты выбросил 1, твой результат 11. Если 7, твой результат – 77.

Так что, если твоя атака успешна, у тебя автоматические дубли в следующем раунде. Они могут оказаться как провальными дублями, так и Крахом (выпадет 00), так что используй этот манёвр с осторожностью.

Атаки С Козырями

Если твой навык рукопашного боя (неважно, **Мордобой** это или **Дзюдо**) – твой одержимый навык, у тебя есть *козыри*. Козыри – это дополнительные особые результаты, наступающие при успешных дублях (пока описание козыря не говорит об обратном, обычный эффект дополнительного урона при успешных дублях также применяется). Любой навык рукопашного боя, который не является твоим одержимым навыком, не предоставляет тебе козыри.

Каждый раз, когда тебе надо взять козырь во время боя, возьми один из следующего списка. Ты можешь также создавать свои козыри, пока ведущий их одобряет.

Примеры козырей:

Большие повреждения. Даже если ты не используешь оружие с бонусом +6 и выше или не используешь оружие вовсе, успешные дубли по-прежнему дают эффект нанесения огнестрельного урона.

Слепота. Ты не наносишь урона, но твоя цель не может видеть следующие четыре раунда (сдвиг в -30%).

Оглушение. В дополнение к обычному урону твоя цель получает сдвиг в -10% ко всем навыкам на

следующие четыре раунда.

Ловкость рук. В дополнение к обычному урону твой соперник теряет любое оружие, которое он держит. Тебе выбирать, упадёт это оружие на пол или окажется у тебя в руках. В любому случае это происходит немедленно, и ты не получаешь автоматического урона, который обычно сопутствует попыткам обезоружить.

Нокдаун. В дополнение к урону твой противник валится с ног. Он автоматически становится последним в последовательности инициатив. Кроме того, пока он не предпримет действие, чтобы подняться на ноги, упавший сможет атаковать только тех персонажей, кто стоит от него в паре шагов.

Захват из Кунг-Фу. Вместо того, чтобы нанести урон, ты можешь взять цель в сдерживающий захват. Твоя цель не может атаковать или уворачиваться следующим действием, потому что ты его держишь в тисках. Это будет продолжаться до тех пор, пока твоя цель не освободится. *Освободиться:* Ты можешь ослабить захват в начале раунда, пока никто ещё не действовал, и тогда каждый из вас будет действовать как обычно. Твоя цель может освободиться успешной проверкой его боевого рукопашного навыка (**Драка**, **Тхэквондо** или какой-либо ещё), но чтобы преуспеть, его бросок должен оказаться не меньше сложности, равной твоему рукопашному навыку. Цели, находящиеся в захвате, могут быть атакованы любым, кто поблизости, со сдвигом в +10% для атакующего. Пока ты держишь его, ты наносишь 5 урона каждый раунд автоматически, выкручивая плечо, нанося удар коленом, и т.д. Если у тебя готово какое-то рукопашное оружие, вместо этого ты наносишь каждый раунд 8 урона. *Обезоруживание:* Ты можешь сделать другую проверку рукопашного навыка в любой раунд после первого, когда ты и провёл захват, и если она успешна, используй эффект козыря **Ловкость рук**.

Ограничения: Ты не можешь атаковать помимо автоматической атаки того, кого держишь, и ты также не можешь уворачиваться.

Обезьянья увёртливость. Ты не только наносишь урон цели, но и можешь перенаправить её следующую атаку, направленную на тебя (до броска кубиков) в любого другого участника боя, кто по разумным причинам может стать целью вместо тебя (с разрешения ведущего). Ты не можешь таким образом заставить кого-то атаковать себя. Но ты можешь перенаправить удар в пол, стену, мебель, большое стеклянное окно и т.д. вместо другого участника боя.

Больше боли. Брось ещё один кубик для данной атаки и добавь выпавшее число к урону.

Новый урон. Брось два кубика и используй этот урон вместо твоего настоящего броска. Если ты используешь оружие с бонусом +6 и выше, ты всё также наносишь огнестрельный урон, даже если твой новый бросок на урон – не дубли.

Второе угощение. В дополнение к обычному урону ты можешь использовать свой боевой навык снова и **незамедлительно**, в этот же раунд и без штрафов.

Водоворот Стремлений. В дополнение к обычному урону твоя цель не сможет использовать преимущества дублей на весь остаток боя.

Объясняем Триумфальные Убийства

Если ты выбросил 01, и это оказалось фатальным для бедного ублюдка, который с твоей помощью закончил свой жизненный путь, не очень-то драматично просто сказать «он умер». Вот несколько правдоподобных убийств с одного удара для небольшого оружия.

Для тупых предметов:

- Точный удар в висок повлёк за собой смертельный шок, поразивший мозг и вылившийся в мгновенную смерть.
- Поперечный удар в переносицу загнал фрагменты кости в носоглотку, порвав её, что заставляет жертву захлебнётся собственной кровью, если кто-нибудь не сделает ей экстренную трахеотомию в течение пяти минут. Для целей триумфа (01) предположим, что удар откинул противника и обездвижил его болью, пока он в муках умирает.
- Удар, направленный снизу вверх в основание черепа (либо со спины, либо боковой в обвод), сломал шею, либо мгновенно вогнал цель в бессознательное состояние.
- Удар в горло раздробил трахею. Чудовищная боль и мгновенный приступ паники обеспечены. Бессознательное состояние наступит через 20 секунд или меньше, если он и так уже тяжело дышал. А вскоре после этого придет черед асфиксия (В литературе механическую асфиксию определяют как: «кислородное голодание, развившееся в результате физических воздействий, препятствующих дыханию, и сопровождающееся острым расстройством функций центральной нервной системы и кровообращения…» или как «нарушение внешнего дыхания, вызванное механическими причинами, приводящее к затруднению или полному прекращению поступления в организм кислорода и накоплению в нем углекислоты».).
- Тяжёлый выпад в основание грудины ломает кость, называемую мечевидной, сдвигает её и загоняет в сердце.
- Тяжёлый удар прямо между лопаток мгновенно останавливает сердце.

Для острых предметов:

- Даже маленький нож, загнанный в голову через верх глазной впадины, убивает быстро (Элизабет, игравшая Кит Марлоу, умерла таким образом).
- Удар снизу вверх под грудину протыкает сердце.
- Укол в висок поражает мозг.
- Небольшой порез поперёк шеи приводит к тому, что кровь хлещет из дыхательного горла, и жертва захлёбывается.
- Глубокий порез шеи приводит к быстрому кровотечению из вены или артерии.
- Длинный порез с внутренней части бицепса от локтя до подмышки вскрывает артерию.
- Порез с внутренней части ноги от колена до паха также вскрывает артерию.

Экзотический Урон

Ты можешь умереть кучей разных ужасных способов. Здесь приведены несколько примеров.

Незамысловатое Милосердие

Незамысловатость – это попытка убить неподвижную, беспомощную цель в непосредственной близости от себя. Что не означает - из засады. Имеется в виду попытка перерезать горло парню, крепко привязанному к креслу, или выстрелить спящему человеку в лицо.

Твоя цель беспомощна. Так что тебе решать – жить ей или умереть.

Это драматический момент, так что не пытайся приукрасить его. Последствия твоего решения будут жёсткими, и не важно, как и почему ты принял его. Хладнокровное и расчетливое решение оборвать чью-то жизнь – не в бою, не в результате «несчастного случая», не будучи в ярости, бешенстве или панике – это самое важное, с чем ты можешь столкнуться. Выбирай осторожно.

Если ты решил убить кого-то, что же, тут описано, как ты можешь сделать это. Сделай проверку подходящего навыка. Если это боевые искусства, и ты провалил проверку, ты наносишь урон, который выбросил – как огнестрельный. Если это навык для огнестрельного оружия, и ты провалил проверку,

твоё оружие нанесёт максимально возможный для своего калибра урон.

Если проверка успешна, твоя беззащитная цель мертва. Погасли огни.

А может быть этот путь не для тебя. Умышленно пытаться убить беспомощную цель – это проверка 7 ранга на Жестокость. Твой ведущий может назначить и другие проверки; в конце концов, если ты думаешь о себе, как о добром, всепрощающем парне или как о верном блюстителе закона, такое действо может заслужить проверку на Самоосознание. С другой стороны, если ты провалишь попытку убить цель, ты можешь встретиться с Беспомощностью или Неестественным (последнее, если цель спасла какого-либо рода м'агия).

Утопление

В критической ситуации ты можешь задержать своё дыхание на количество секунд, равное уровню твоего Тела. После этого тебе необходим глоток воздуха или ты потеряешь сознание. Если ты попытался вдохнуть (или потерял сознание) под водой, ты выбываешь из боя и тонешь, пока кто-нибудь не вытащит тебя и не окажет первую помощь. (Ведущий может заставить спасённого персонажа совершить бросок не выше его Тела, чтобы первая помощь подействовала.) Обычная жертва с Телом 50 может оставаться в живых 50 секунд, что примерно составляет шестнадцать раундов, прежде чем начнет утонуть. Не тонуть - это значит делать всё возможное, чтобы оставаться на поверхности воды, либо с помощью проверки умения "Плавание", либо (если плавать ты не умеешь) проверкой "Общей Атлетики". Каждая успешная проверка даёт тебе ещё порцию воздуха и запускает часы задержки дыхания заново.

Нехватка Воздуха

Существует два способа задушить кого-нибудь: перекрыть подачу воздуха в горло (обычное, не требующее подготовки удушье) или перекрыть подачу крови к мозгу. Для удушья через горло просто используйте правила из параграфа **Утопление**. Это действует, если сдавить кому-то шею, накрыть чье-то лицо подушкой, засунуть чью-то голову в целофановый пакет или накрыть голову чем-либо ещё. Обычная жертва с Телом 50 может оставаться в живых 50 секунд, что примерно составляет шестнадцать раундов, прежде чем задохнется и умрет. Для удушья кровью проведите успешную атаку со сложностью 20. Продержите противника так три или более раунда, и враг потеряет сознание. Ещё 2 раунда, и он умрёт. Для проверок безумия это расценивается как **Незамысловатость**. Для удушья кровью тебе понадобится обвязать шею цели верёвкой, галстуком или другим длинным тонким предметом - просто набрось петлю сзади и как следует затяни. Это работает быстро.

Если душат тебя, ты можешь совершить одну попытку **Увёртливости** или **Драки** на раунд. Если она оказывается успешной, ты освободился. Неважно, принесет она успех или нет, но подобная попытка – единственное действие, которое ты можешь совершить в этот раунд.

Автоавария

Ведущий бросает по кубику за каждые 15 км/ч скорости автомобиля и выбирает два выпавших числа как результат, основываясь на том, есть ли ремни безопасности, воздушные подушки, какова прочность каркас машины, и т.д. Если машина врезалась на скорости где-то 80 километров в час, ведущий бросает пять кубиков и берёт любые два из выпавших чисел, чтобы сформировать одно двухзначное число. Разные пассажиры машины могут получить разные числовые комбинации урона, если ведущий решит, что так надо.

Пример: Машина врезалась в кирпичную стену на скорости 65 километров в час. Ведущий бросает 4 кубика, выпало 7, 7, 3 и 2. Возможные комбинации урона включают: 23, 27, 32, 37, 72, 73 и 77.

Автомобиль был одной из последних моделей элитного седана. Водитель пристёгнут, в машине есть воздушная подушка безопасности, но её немного замяло, так что ведущий решает, что ему положено 27 урона. Пассажир не был пристёгнут, к тому же был наполовину высунут из окна, потому как стрелял в кого-то, так что ведущий решил, что ему положено 77 урона.

Примечание: Если две машины столкнулись нос-в-нос, *сложите* их скорости. Две машины, идущие под 65 километров, при столкновении дадут восемь кубиков урона для пассажиров.

А твой персонаж был пристёгнут? Если ты не подумал об этом раньше, тебе надо сделать проверку на Разум: если она успешна, персонаж пристёгнут.

Падения

Ведущий бросает по одному кубику урона за каждые 3 метра падения, складывая выпавшие числа. Если это контролируемое и умышленное падение, откинь самое большое из выпавших чисел. (Так что, если аккуратно спрыгнул с высоты в три метра, ты не поранишься. Но если тебя выбросили из окна первого этажа, ты получишь урон сполна, ведь ты не контролировал падение).

Не Боевые Действия

Если ты с кем-то дерёшься, велика вероятность, что ты делаешь это, не потому что ты псих. Просто ты чего-то хочешь. Вы оба дерётесь, потому что на столе лежит Мальтийский Сокол, и он нужен вам обоим, или ты пытаешься выбраться из своей машине, или почему-то ещё. Попытаться достигнуть подобных целей в боевой обстановке означает совершить не боевые действия. Это любые действия, которые не приводят напрямую к травмам.

Тактическое использование м'агии расценивается как боевое действие, как-то: использование м'агии, чтобы навредить, ввести в замешательство или контролировать кого-то. Но если ты посреди боя пытаешься предсказать, что у тебя будет на ленч завтра, это не боевое действие.

Короткие действия

Любое не боевое действие занимает по меньшей мере два раунда. В первый раунд ты объявляешь действие, но по-прежнему можешь атаковать или уворачиваться в этот раунд. Во второй раунд ты не можешь атаковать или уворачиваться – ты просто совершаешь своё действие. Не боевые действия работают таким образом, потому что для того, чтобы сделать посреди драки что-то, отличное от драки, надо подумать.

Как только ты объявил своё действие в первый раунд, ты не можешь поменять его во второй. Ты *можешь* его слегка изменить, если ведущий позволит это. Если ты объявил, что намереваешься залезть в машину, ты можешь вместо этого нырнуть *под* машину.

Длинные действия

Ведущий может постановить, что некоторые не боевые действия занимают больше, чем два раунда. Просто помните, что в раунде примерно три секунды, и планируйте свои действия, исходя из этого. Такие длинные действия работают также, как и двухраундовые действия: в первый раунд объявляем действие, все остальные раунды – совершаем его.

У тебя больше свободы для изменения действия, когда оно растянуто во времени. Если ты бежишь к двери, и это займёт четыре раунда, на раунде третьем или четвёртом ты можешь решить изменить направление и бежать в другую сторону. Но если ты хочешь отменить длинное действие и вернуться к

бою, ты должен объявить об этом в свой ход в одном раунде, и только в *следующем* раунде ты сможешь атаковать или уворачиваться.

Действия, связанные с доставанием оружия

Достать оружие – один раунд, не два. Когда ты объявляешь, что будешь выхватывать оружие, ты сделаешь это вместо атаки или уворачивания. Оружие будет готово к использованию в следующий раунд. Ты конечно должен достать оружие, прежде чем использовать его, потому ты не сможешь выстрелить из пистолета в первый раунд боя, если ты не разгуливал с ним в руках ещё до начала боя.

Одновременные действия

Если значение твоего навыка, который ты используешь для атаки, не ниже 85%, и ведущий позволяет, ты можешь либо атаковать и уворачиваться, либо атаковать и совершать какое-то другое действие одновременно. Аналогично, если значение твоей *Увёртливости* не ниже 85%, ты можешь одновременно либо уворачиваться и атаковать, либо уворачиваться и совершать какое-то другое действие. Ну а если ты из молниеносных ковбоев, так что и твой навык для атаки *и* твоя *Увёртливость* не ниже 85%, ты можешь одновременно атаковать, уворачиваться *и* совершать какое-то другое действие в один раунд.

Ранения И Их Лечение

Ты начинаешь игру с Запасом Здоровья, равным твоему Телу. Когда тебя ранят, ты теряешь очки Запаса Здоровья. Ведущий в ответе за учёт твоего Запаса Здоровья. На время всей игры тебе нельзя знать, какой у тебя Запас Здоровья. Когда тебя ранят, ведущий говорит, что при этом происходит: как ты себя ощущаешь, должен ли ты передвигаться медленнее, и т.д. Больше информации на эту тему можно найти в разделе ведущего.

Ведущий делает заметки, сколько ты потерял от каждой отдельной травмы. Это необходимо, чтобы лечение осуществлялось на основе полученных ранений.

Штрафы За Ранения

Когда ты потерял примерно четверть-треть своего запаса здоровья, ведущий сообщает, что теперь у тебя сдвиг в -10% к характеристикам на время их проверок. Когда этот штраф исчезает – дело ведущего.

Если ты ранен настолько сильно, что твой запас здоровья находится где-то между двумя третями и тремя четвертями от максимума, ведущий сообщает, что теперь у тебя сдвиг в -20% к твоим характеристикам.

Первый штраф – это предупреждение о том, что тебе надо убраться с улицы. Второй – предупреждение о том, что ты близок к смерти. Но если ты настолько бит, что твои характеристики имеют сдвиг в -20%, возможно ты уже просто кусок мёртвого мяса в любом случае.

Эти штрафы применяются, только когда ты бросаешь кубики на проверку своих характеристик. Они не влияют на твои навыки.

Лечение Незначительных Ранений

Обычно первой помощи достаточно для исцеления 10% повреждений твоего Тела. Чтобы оказать первую помощь, тебе необходимо снаряжение – бинты, шины и что-либо ещё, чего по мнению

ведущего будет достаточно – также ты должен сделать соответствующую попытку в течение часа после ранения. Сделай значимую проверку подходящего навыка или стрессовую, если ты под огнём.

Успешная попытка первой помощи лечит количество Запаса Здоровья, равное сумме выпавших на кубиках чисел. Бросок в 56 вылечит 5 + 6 = 11 очков запаса здоровья. Бросок в 10 вылечит 1 + 10 = 11 очков запаса здоровья. Если результат больше, чем потерянный от этой раны запас здоровья, лишние очки игнорируются.

Ты можешь сделать попытку оказания первой помощи для каждого ранения только один раз. Если ты провалил какую-то из таких попыток, жертве может быть оказана помощь с другим набор попыток от профессионального медицинского учреждения или от постельного режима.

Неважно, насколько хорошо ты выбросил кубики, чтобы залатать ранение, 1 очко повреждений всегда остаётся и будет излечено только постельным режимом.

Пример: Эйрон схлопотал удар в промежность и получил 4 очка урона. Клаудия убеждает его позволить ей помочь ему и после заморозки, чтобы уменьшить опухоль, она делает нетренированную проверку её Разума, потому что у неё нет подходящего навыка. У неё выпало 42, что выше 30, но ниже её характеристики, так что она может вылечить максимально 6 очков урона – больше, чем составляет эта рана. Но, так как первая помощь не идеальна, у Эйрона по прежнему остаётся 1 очко ранения.

Лечение Значимых Ранений

Значимое ранение – это ранение, превышающее 10% твоего Тела в очках Запаса Здоровья. Первая помощь тут не поможет. Тебе нужна профессиональная помощь, причём быстро.

Послушай EMT's и врачей, когда они говорят, что у людей со значимыми ранениями больше шансов выжить, если они обратятся в больницу в течение часа. Это время отклика для скорой помощи, и ER процедуры разработаны с целью укладываться в это время.

Если ты окажешься в медицинском учреждении в течение часа с момента ранения, ведущий бросит кубики для проверки медицинского навыка врача. Лечение значимых ранений – это всегда стрессовая проверка. Успешная проверка немедленно лечит количество Запаса Здоровья, равное выпавшему числу, также как высчитывается огнестрельный урон. Каждое ранение требует отдельной проверки. Лишние вылеченные очки для определённого ранения игнорируются. Даже, если бросок вылечивает больше очков, чем есть в ранении, всегда остаётся одно очко ранения, которое вылечится только постельным режимом.

Пример: Твой врач (Медицина 68%) выбросил 43, и это успех, так что тебе должно вернуться 43 очка запаса здоровья. Если ранение было всего на 24 очка, все лишние очки игнорируются, и у тебя останется ранение в 1 очко вместо 24. Если он выбросил 94 и провалил проверку, к тебе не вернётся ничего.

Если ты не успел в течение часа, твои дела плохи. Навык сможет вылечить только сумму выпавших чисел, также как рассчитывается рукопашный урон.

Пример: Если твой врач преуспел и выбросил 43, ты получишь только 4 + 3 = 7 очков запаса здоровья, потому что ты потерял кровь и истощился до того, как получил медицинскую помощь.

Навыки большинства врачей колеблются от 35% для новичка до 70% для врача с большим стажем. Большая часть может использовать перестановку, ведь вероятнее всего это их одержимый навык. Если врач выбросил провальные дубли или крах, ведущий может постановить, что ты потерял дополнительные очки Запаса Здоровья. Если так, эти очки считаются как новое ранение.

Всё это конечно предполагает современные медицинские учреждения и квалифицированный штат ассистентов. Если твой врач (или полезный бойскаут со значком отличия за Первую помощь) пытается собрать тебя на кухонном столе, используя аптечку из ванной комнаты, тебе может вернуться только сумма выпавших чисел, и неважно, как быстро после ранения тебя начали лечить – марлевая повязка несильно поможет сломанной руке.

Постельный Режим

Чтобы долечиться после первой помощи и медицинских услуг скорой помощи, тебе нужно остаться в больнице или дома под регулярным присмотром доктора или медсестры. Ты вылечишь 2 очка за каждый день покоя. Если ты встал на ноги и побегал по округе, ведущий может постановить, что в этот день ты ничего не вылечишь.

Как только твой запас составит 60% или больше от полного запаса здоровья, ты можешь встать и походить по округе. Ты может и не полностью здоров, но уже можешь возвращаться к работе. Если ты прервёшь постельный режим в этот момент, ты будешь восстанавливать по 1 очку в день. Оставаясь в постели и продолжая лечение ты будешь по-прежнему получать по 2 очка в сутки. Если ты будешь перенапрягаться, ведущий может постановить, что в этот день ты ничего не получишь.

Ты также можешь тратить проценты (опыта) для исцеления. Каждый потраченный процент восстанавливает одно очко запаса здоровья. Ты не можешь использовать на это больше 3 процентов в день.

Как и обычно, ты не знаешь наверняка, сколько очков запаса здоровья у тебя есть. Ведущий описывает, как ты себя чувствуешь, например: "слабый", "усталый" или "тебя тошнит", "невозможно сфокусировать взгляд" и "недержание" – признаки того, что тебе надо обождать с делами.

Остаточный Урон

Если ты потерял 50 или более очков запаса здоровья от одной атаки и выжил, ты крепкий гвоздь и должен думать лучше о себе. Однако ты пережил то, что убило бы многих людей, и ты **никогда** не восстановишься полностью. Такая сильная рана оставит свой след на всю жизнь, и нет способа избежать этого.

Природа потери полностью на совести ведущего, тем не менее твоя группа может вносить предложения. Это должна быть честная постоянная потеря очков запаса здоровья (число между 5 и 10 великолепно подходит). Ты можешь потерять очки в соответствующем навыке или даже характеристике: Тело и Темп – очевидный выбор, но для черепно-мозговых травм можно выбрать и Разум. Ты можешь потерять конечность.

Автопогони

В авто погонях расстояния измеряются в *корпусах*. Если преследуют тебя, ты наверняка хочешь увеличить количество корпусов между своей машиной и машиной преследователя. Если же преследуешь ты, то стремишься уменьшить разрыв в корпусах между вами.

Ведущий задаёт, сколько корпусов между машинами, участвующими в погоне. Опережающая машина может быть на два-три корпуса впереди преследующей, если погоня началась, когда машины были рядом, или до восьми, если у них была фора на начало погони.

Корпус – это абстракция для целей правил. Расстояние неважно, важно количество корпусов. Если машина оторвалась от преследователя на десять и более корпусов, последний выбывает из погони и теряет нить происходящего впереди.

Каждый раунд все водители, участвующие в погоне, делают значимую проверку Вождения. Водители, выбросившее число больше, чем их Вождение, но не превышающее их Темп, не сдвигаются ни на корпус вперёд, ни назад. Бросок в пределах Вождения означает, что машина продвинулась на корпус ближе ко всем машинам впереди, и на корпус дальше от тех, что сзади. Провальная проверка означает, что машина продвинулась на корпус дальше от всех машин впереди, и на корпус ближе к тем, что сзади. Дубли в пределах твоего Темпа или триумф означают, что ты выиграл два корпуса. Провальные дубли или Крах означают, что ты проиграл два корпуса, а также могут повлечь дополнительные неприятности на усмотрение ведущего.

Помехи

Ведущий может попросить тебя совершить вторую проверку Вождения за раунд, чтобы посмотреть, как ты проскочишь *помеху*, например, препятствие на дороге, плотный поток машин или резкий поворот. Броски на помеху могут быть как значимыми, так и стрессовыми, в зависимости от природы помех. Если ты провалил проверку на помеху, ты потерял один корпус и к тому же можешь испытать и другие последствия неудачи. Если прошёл проверку успешно, ты проскочил препятствие безопасно.

Риски

Чтобы нагнать преследуемого или оторваться от преследователя побыстрее, ты можешь пойти на *риск*. Для начала ты должен успешно выполнить все проверки Вождения, предложенные ведущим на этот раунд. Затем ты можешь описать риск, на который ты пойдёшь, чтобы получить преимущество в погоне. Ты должен быть непредсказуемым и творческим и ты не можешь использовать дважды за погоню один и тот же риск. Вот некоторые примеры рисков:

- "Я пролетаю на красный свет".
- "Залетаю на узкую пешеходную дорогу, сшибая столики кафе и вывески, выскакиваю на следующем повороте".
- "Я прыгаю на своём мотоцикле на тротуар".
- "Я оттираю этот эскорт к правой обочине и расстреливаю".
- "Проскакиваю на своём мопеде прямо между двумя здоровыми фурами".

Если ведущий примет твой риск, соверши стрессовую проверку Вождения. Если ты преуспеешь, ты отыграл корпус. Если ты провалил проверку, ты потерял корпус. Дубли удваивают результаты в корпусах машин.

Безумные Риски

Чтобы проехать отрезок с отличным отрывом, тебе надо совершить что-то безумное. Механика та же, что и при обычных рисках, но ты должен сделать достаточно опасный манёвр, например:

- «Я прыгаю на машине сквозь ограждения на трассу, вылетаю на встречную, и несусь сломя голову, пытаясь увильнуть от машин и обогнать соседний поток.
- «Я опрокидываю мотоцикл в сторону грузовика с цистерной, проскальзываю под ним и навёрстываю расстояние, пока кто-нибудь ещё не преградил мне путь.»
- «На максимальной скорости я делаю резкий поворот, так что моя машина едет уже на тех колёсах, что со стороны водителя, затем ныряю в переулок, и колёса со стороны пассажиров опираются на фасад здания – так я проезжаю весь переулок, под углом 45 градусов.»

Если ведущий примет твой безумный риск, соверши проверку Вождения, поделённого на двое, округляя вниз. Добавь любые сдвиги к ополовиненному значению твоего навыка. Если ты успешен, ты отыграл пять корпусов. Если провалился, то покорёжил машину, выбыл из погони и получил травмы, как от автомобильной аварии, правила которой были описаны ранее.

Тараним И Подрезаем

Когда расстояние между машинами равно нулю корпусов, они могут попытаться остановить оппонента, *тараня* или *подрезая* (тем самым блокируя дорогу) друг друга.

Чтобы подрезать, ты всеми мыслимыми и немыслимыми способами должен оказаться на корпус впереди той самой машины. Если ты успешен, ты заворачиваешь вправо и оказываешься перед их носом. У них два выбора: въехать в тебя или съехать с дороги. Если они решили въехать в тебя, обе машины останавливаются и происходит расчёт травм автомобильной аварии. Если же они решили съехать с дороги, они могут во что-то врезаться, нырнуть с моста или испытать что-то другое в зависимости от ситуации.

Если ты таранишь, тебе не надо бросать кубики, а вот парню, которого ты таранишь - надо. Если он успешно провёл стрессовую проверку Вождения, расстояние между вами сохраняется. Иначе он проигрывает один корпус или два, если провальные дубли. Ты можешь таранить единожды за раунд, но можешь делать это в тот же раунд, когда свёл разрыв между вами до нуля.

Пассажиры

Пассажиры используют м'агические броски как обычно. Пассажиры используют огнестрельное оружие против целей на нулевом корпусе как обычно. Для огнестрельных атак на расстоянии атака идёт со штрафом в -10%. Аналогично для атак по живым мишеням.

Чтобы стрелять в машину, сделайте обычную проверку Огнестрельного Оружия:

- *Триумф.* Ты попал в водителя.
- *Успех с дублями.* Ты попал в пассажира в машине.
- *20 или ниже.* Только косметический урон.
- *21 или выше.* Никакого урона, но водитель отвлёкся и должен сделать бросок на помеху.

Прыжки С Машины На Машину

Пока у тебя нет навыка наподобие **Голливудского Каскадёра**, это не так уж и просто. Чтобы перепрыгнуть с одной движущейся машины на другую, сделай проверку **Общей Атлетики** со штрафом в -20%. Если ты провалил проверку, то получишь травмы как при аварии.

Информация Для Размышлений

Стратегии на бой

Столкновения в **Неизвестных Армиях** отличаются от таковых в других играх по нескольким причинам. Психология в форме проверок на Жестокость может значит столько же, что и физиология. Бой чрезвычайно опасен и непрогнозируем даже для опытных и умелых бойцов. Это не те ситуации, куда с лёгкостью ввязывается разумный человек.

Чтобы лучше понять, что из себя представляет система, и как её использовать, чтобы получить побольше веселья и интереса от игры, здесь описаны несколько стратегий и наблюдений, которые нужно держать в уме.

Оружие создаёт разницу. И чем больше оружие, тем большую разницу оно создаёт. Бой на кулаках может и не безопасен, но как правило от него не умирают и не становятся инвалидами на всю жизнь. Но как только появляется смертоносное оружие – большой нож, тесак или бейсбольная бита – успехи с дублями становятся очень, **очень** болезненными, потому что вносят огнестрельный урон. Внезапно 10% всех ударов – это сплошные плохие новости. А если появляется огнестрельное оружие, дела становятся ещё хуже. Если сравнивать грубо, один выстрел наносит в четыре-пять раз больше урона, чем эквивалентный бросок рукопашной атаки.

Держа это в уме, осознай следующее:

- Если ты вооружён, а противник – нет, у тебя большое преимущество.
- Если ситуация обратная, самое время – бежать.
- С появлением оружия бои стремительно становятся фатальными. Три раунда успешного обмена ударами значат меньше, чем один точный выстрел.

Только дураки дерутся насмерть. Грань между бессознательным состоянием и смертью очень тонка, когда в дело идёт оружие. А значит, ты хочешь выбраться из боя **до того**, как потеряешь сознание, потому что любой из выстрелов может оставить нокаут в прошлом и вогнать тебя в Страну Неизведанного. Если по тебе попали оружием, ты должен хотеть убежать. Если ты не расположен (или не можешь) убраться, полагайся на увёртливость или ныряй в укрытие.

А ещё дураки не знают пощады. Живые проблемы – по меньшей мере в кратком периоде времени – предпочтительнее, чем мёртвые. Конечно, парень которого ты отделал, а потом дал ему уйти, может вернуться и напасть на тебя снова. Но если ты убьёшь его, даже из самообороны, тебя ждут большие

неприятности с полицией, которая несомненно будет доставлять тебе больше проблем, чем каждый отдельный персонаж ведущего, которого ты можешь припомнить. Кроме того живой враг – это кто-то, из кого ты можешь выкачивать информацию, это кто-то, кого проще запугать, это ходячее доказательство твоего превосходства над ним. Кроме того, парень, которого ты сегодня поколотил и отпустил, может ответить тебе тем же в следующем месяце, тогда как если ты убьёшь его, тебе может отплатить той же монетой его сын, сестра или его жаждущее мести привидение.

Первый раунд различен. На основании первого раунда можно сказать много из того, что будет дальше, и это даёт хорошее представление о том, в какого типа бой ты ввязался. Если все враги держат руки в карманах, велики шансы, что они достают оружие. (Помни, что достать оружие – это обычно действие на один раунд.) Если ты невооружён, ты можешь провести первый раунд, отбирая их оружие, ища прикрытие или унося оттуда свою голову.

Засады работают. Право действовать первым в раунде может оказаться большим преимуществом. Если ты на вершине последовательности инициатив, увернуться от твоих атак сложнее. Также это означает, что если уж ты **угодил** в засаду, твоё лучшее решение – убраться оттуда, по меньшей мере так далёко, чтобы можно было успеть перевести дыхание и вернуться к бою на других условиях.

Берегись атак с финтом. Атака с финтом – очень мощный ход, особенно, если ты используешь оружие с бонусом +6 или +9 или если ты **одержим** боевыми единоборствами. Однако, тут не без риска. Если твой навык недостаточно высок, ты можешь легко закончить неудачей с дублями и подвести себя. Конечно, атаки с подвохом работают в обе стороны. Если ты видишь, что противник уворачивается и покачивается, а также сбивает тебя с толку, в следующий ход в самый раз будет уворачиваться. Если ты достаточно быстр.

Навык Инициативы – хорошее вложение. Давай-ка немного посчитаем. По умолчанию навык Инициативы составляет половину от уровня Темпа, так что даже если ты выбросишь проверку Темпа успешно, есть шанс в 50%, что результат броска будет хуже, чем уже составляет твой навык Инициативы. Кроме того бросок не исключает возможности неудачи, тогда как навык Инициативы, насколько бы плох он ни был, не оставит тебя с неудачей. Большинство людей используют навык Инициативы большую часть времени. Бросать кубики очень умно только, когда ты наверняка знаешь, что противник как-то побьёт твой навык Инициативы.

Опциональное Правило: Негативные Сдвиги За Концентрацию

Если ваша группа согласна с этим ещё **до начала** боя, на ряду с позитивными сдвигами за концентрацию вы можете применять и негативные. Негативные сдвиги означают, что ты чрезвычайно осторожен, так что в тебя сложнее попасть, но при этом у тебя самого меньше времени для того, чтобы прицелиться. Во всём остальном они работают, как и обычные сдвиги за концентрацию. Мы не рекомендуем вам использовать их, потому что они затягивают бой и поощряют постоянные махинации с числами (позитивные сдвиги за концентрацию компенсируют это, увеличивая риск для тебя и твоей цели, ускоряя таким образом бой). Но если ваша группа хочет играть таким образом, действуйте.

Краткое Руководство По Огнестрельному Оружию Для Начинающих

Для любознательных и ковбоев тут мы кратко рассмотрим несколько вопросов касательно огнестрельного оружия, которые могут возникнуть в ваших играх. Это обзор самого необходимого; если ваш жизненный опыт заменяет эти утверждения, любым образом используйте то, что вы знаете. В частности раздел о легальности содержит только базовые предположения. Законы различны от места к месту, но пользуйтесь этими предположениями, если у вас нет информации получше. Если вам нужно больше деталей, особенно о местных законах, просто позвоните в местный оружейный магазин и спросите. Информация, приведённая тут, относится только к ситуации в Америке; в зарубежных странах законы очень различны.

Заметим, что некоторая информация этого раздела подпадает под рубрику "как использовать огнестрельное оружие нелегально и при этом не попасться". Такая информация предоставлена, потому что это именно то, что и пытаются делать во время игры персонажи, использующие огнестрельное оружие, и ведущему надо знать, как обращаться с такой деятельностью. Ничего из того, что предоставлено в этом разделе, не может быть легко получено из средств массовой информации. Однако, как и будет сказано дальше ещё раз, ничего не привлекает внимание правоохранительных органов быстрее, чем использование огнестрельного оружия. Ты можешь думать, что ты из изворотливых, и потому будешь выходит сухим из воды, но факт в том, что где-то найдётся одна-две **дюжины** очень тренированных профессионалов, которые сделают всё, чтобы засадить твою изворотливую натуру за решётку.

- **Легальность**

Совершеннолетний человек может пойти в оружейный магазин и выбрать себе оружие из широкого ассортимента револьверов, полуавтоматических пистолетов, карабинов, полуавтоматических винтовок, дробовиков с откидным затвором, помповых и полуавтоматических дробовиков. Длинноствольное оружие, такое как винтовки и дробовики, можно купить и тут же забрать из магазина, но покупатель должен заполнить специальную форму, где будет указано его имя, характеристики тела, описано оружие и его серийный номер, а также утверждаться, что он не уголовник, что он не злоупотребляет наркотиками или алкоголем, что он психически здоров, и т.д. Пистолеты – револьверы и полуавтоматические – можно купить, но их придётся оставить на несколько дней в магазине, чтобы правоохранительные органы смогли прогнать тебя по своей базе; если ты уголовник, ты не сможешь приобрести оружие. Достаточно одного удостоверения личности, например, водительских прав или любого другого удостоверения государственного образца. (Период ожидания купленного пистолета колеблется от пяти до пятнадцати дней в зависимости от штата.)

За годы ввели много ограничений на производство и импорт определённых типов огнестрельного оружия. Они не запрещают продажу или владение уже имеющегося огнестрельного оружия этих типов, однако, в большинстве случаев на большее количество этого оружия, которое уже в обращении, из-за различных запретов взвинчены цены независимо от его работоспособности. Если ты хочешь, ты можешь купить его, и возможно, что ты сможешь позволить себе это.

Заметим, что государственные формы и период ожидания – это моменты, связанные с покупкой оружия у распространителя. Продажа оружия между частными лицами – покупка того у друга, коллеги по работе или у кого-то там ещё – легальна и неконтролируема, исключая продажу полностью автоматического оружия.

Полностью автоматическое оружие – пулемёты, пистолеты-пулемёты, военные штурмовые винтовки, и другие – нелегальны для продажи, покупки или владения без специального на то разрешения. Эти разрешения очень дорогие, их трудно получить, и они требует от тебя пожертвовать какими-либо твоими гражданскими свободами. Например, если у тебя имеется такое разрешение, агенты из Бюро по алкоголю, табаку или огнестрельному оружию могут обыскать твой дом без ордера на обыск.

- **Цены**

На практике, если тебе нужен хороший пистолет, винтовка или дробовик, 500$ должно хватить. В зависимости от твоих нужд и бюджета ты можешь взять и намного дешевле или намного дороже.

Ты можешь легально купить дешёвый полуавтоматический пистолет калибра .22 всего за 200$, что и делает его очень популярным среди уличных банд. Низкопробный пистолет среднего калибра (9 мм, .38) можно взять за 200-300$. Цена на пистолеты неплохого качества различных калибров колеблется от 400$ до 600$. Модели высокого качества или модели на заказ могут обойтись дороже 1000$.

Схожи ценовые категории и для длинноствольного оружия. Дешёвое ружьё калибра .22 или двуствольный дробовик с откидным затвором можно взять за 200$ или дешевле. Большинство винтовок и дробовиков хорошего качества – включая полуавтоматические винтовки и помповые дробовики, которые так популярны среди киношных преступников и игровых персонажей – стоят в пределах 400-600. И снова, если тебе нужна модель на заказ или модель высокого качества, будь готов выложить больше 1000$. Однако даже среди запрещённого оружия встречаются оправданные цены. Обычная гражданская версия АК-47, которая продавалась когда-то за 350$, была запрещена весной 1998 года; после запрета цены прыгнули до 520$, оставаясь в пределах обычных ценовых категорий.

Это цены на новое оружие. Для использованного оружия, предлагаемого в оружейных лавках, в ломбардах или с рук, обычно можно ожидать скидки в 100-200$, если это оружие не коллекционное.

- **Эксплуатация**

Механика эксплуатации огнестрельного оружия весьма разнообразна. Одни надо поднять каким-то определённым образом, чтобы они заработали. Другие стреляют при первом же нажатии на курок. Многие имеют какую-либо «систему безопасности», обычно это простой механический переключатель, который надо повернуть, чтобы оружие заработало. Конкретные детали особенностей эксплуатации того или иного оружия зависят от контекста игры, и тем не менее вы можете использовать их, если имеете о них представление. В противном случае держитесь предположения, что персонаж с каким-либо навыком по огнестрельному оружию может безопасно и надёжно эксплуатировать любое гражданское оружие. Персонажи без подходящего навыка используют в проверках вместо навыка характеристику; если они в бою, это стрессовая проверка, и они могут быть успешны только с разрешения Госпожи Удачи.

- **Ношение**

Носить на себе скрытый от глаз пистолет без разрешения на то – нелегально (длинноствольное же оружие просто не скроешь). Разрешения различны по цене и ограничениям, но в целом можно считать, что разрешение на ношение скрытого оружия можно получить, будучи совершеннолетним и пройдя обязательную проверку в правоохранительных органах. Предположительно, ждать это разрешение придётся дней тридцать. Однако, как только у тебя появится такое разрешение, ты сможешь носить оружие повсеместно. Часто считается нелегальным проносить оружие, даже имея соответствующее разрешение, в такие места как: банки, бары, школы, суды и полицейские участки - этот список меняется от места к месту. Конкретное разрешение легально только в том штате(стране), в котором тебе его выдали. Если ты вооружён, ты обязан держать разрешение при себе и предоставить его по первому требованию полиции.

Обычно не является нелегальным носить при себе не скрытое от глаз длинноствольное оружие или пистолет. Ты можешь придти в оружейный магазин, купить дробовик и тотчас прогуляться с ним через весь город пешком, если твой дробовик не направлен в сторону, задран стволом вверх, и пока ты не начнёшь размахивать им так, что это будет похоже на угрозу.

Однако у полиции обычно другая точка зрения на такую деятельность, потому они могут задать тебе парочку вопросов, проверить, выпил ли ты или под кайфом, проверить твои записи, на основе чего тебя могут вызвать в суд за что-нибудь типа нарушения общественного порядка или вызывающего поведения. Ты также можешь стать причиной паники и засветиться в местных новостях, склонных в последние годы наводнять эфир взбешёнными почтальонами, сотрудниками и школьниками, которые расстреляли своих коллег.

Длина ствола винтовки или дробовика должна быть не меньше восемнадцати дюймов. Если не хочешь неприятностей, ты можешь спиливать ствол своего дробовика так, чтобы он при этом подпадал под

необходимую длину. В общем это требование и делает непрактичными попытки скрыть длинноствольное оружие.

- **Транспортировка**

Переправлять оружие почтой через границы штатов нелегально, если на то нет соответствующего разрешения, как, например, для легального торговца оружием. Ты можешь проносить оружие на борт самолёта, но только вместе с твоим проверенным багажом, и ты не можешь взять с собой боеприпасы. Кроме того ты должен проинформировать авиакомпанию, что ты летишь с оружием.

Если ты путешествуешь на машине, всё оружие, которое у тебя с собой, должно быть разряжено и находиться в багажнике, его желательно завернуть или хранить в футляре для оружия. Перевозка оружия в твоём бардачке или под сиденьем рассматривается как нелегальная транспортировка скрытого оружия, что влечёт большие штрафы. Однако тут могут быть нюансы – в некоторых штатах оружие может лежать на соседнем от тебя сиденье, если оно не заряжено.

- **Последствия**

Наличие оружия при совершении любого преступления, даже если это переход улицы на красный свет, злоупотребление алкоголем или нарушение общественного порядка, незамедлительно вывешивает красный флаг для хранителей правопорядка. Как только офицер осознает, что у тебя оружие, неважно, каковы обстоятельства, он должен отнестись к ситуации очень серьёзно и жёстко и прежде всего попытаться нейтрализовать угрозу оружия. Очевидно, он попросит тебя бросить оружие и затем спросит, какого чёрта ты делаешь. Если ты отклонишь предложение сдать оружие и не сможешь обосновать этого, он вполне может выстрелить в тебя, если ты своей позой будешь представлять прямую угрозу ему или окружающим.

Если ты был задержан на месте преступления, и у тебя обнаружили оружие, даже если ты не использовал его при преступлении, законный вердикт будет более тяжёлым чем, если бы оружия у тебя не было, как и причитается за возможную угрозу и уровень злобных намерений, которое оружие

предполагает. В некоторых местах существуют дополнительные официальные штрафы за наличие оружия при совершении преступления. Во многих местах **сказать**, что у тебя есть оружие во время преступления, расценивается всё равно, что **иметь** оружие во время совершения преступления, даже если ты солгал.

Если ты показался в больнице или у доктора в офисе с пулевым ранением, обычно медицинскому персоналу требуется незамедлительно известить об этом в правоохранительные органы.

- **Судебные экспертизы**

Любая винтовка или пистолет оставляют на пуле уникальные отметины, что делает возможным точно сопоставить оружие и стрелянную пулю. Использованный патрон, оставшийся в оружии (или выброшенный) тоже имеет уникальные отметины от бойка, который также можно сопоставить.

С дробовиками дела обстоят чуть-чуть иначе, если ты используешь шарики (известные также как дробь, например дробь для охоты на уток или оленя). Дробинки нельзя сопоставить с определённым дробовиком, но металлический или пластиковый патрон, в котором и содержалась дробь, вполне. Полуавтоматические или помповые дробовики при выстреле выбрасывают эти патроны, а в дробовиках с откидным затвором (как всем хорошо знакомая двустволка), патроны остаются, пока не будут удалены вручную. Если ты хочешь убить кого-нибудь и оставить как можно меньше улик, используй дробовик с откидным затвором и не вытаскивай из него использованные патроны, пока не окажешься в достаточно безопасном месте, или используй полуавтоматический или помповый дробовик, но тогда перед уходом собери патроны и забери их с собой.

Использованное оружие приобретает характерный запах и осадок, которые указывают на недавнее использование. Тщательная чистка использованного оружия затруднит такие выводы. Однако осадок остаётся и на стрелке. Крохотные частицы, выбрасываемые взрывом патрона, могут легко осесть на твою кожу и выдать тем самым, что ты использовал оружие, причём недавно. Чем больше времени прошло с использования оружия, тем сложнее добыть судебные доказательства от стрелка.

Схожим образом стрельба по кому-нибудь с близкого расстояния оставляет улики на его теле, которые показывают, как близко ты стоял, когда пустил в ход оружие. Если жертва находится в двух шагах или около того, взрыв на конце ствола фактически татуирует кожу жертвы сгоревшим порохом, причём надолго. Если эта улика противоречит твоим россказням полиции, тебя ждут большие неприятности.

Book 1: The Secret Names of Streets - Chapter 5: Madness

Безумие

Не все опасности, которые тебе предстоит встретить, угрожают твоему телу. Ты подвергнешься стрессам, выходящим за пределы обыденного. Опыт, приобретённый тобой, разрушит твою картину мира и заставит собирать её заново.

Отображают такой опыт Измерители Безумия. Существует пять шкал, которые придают твоей психике причудливые очертания, измеряясь путём огрубевших и сорванных меток. Для начала давай посмотрим, как это работает.

Проверка Стресса

Существует пять категорий психического стресса: Жестокость, Сверхъестественное, Беспомощность, Одиночество, Самоосознание. Вполне возможно легкомысленно относиться к Жестокости, одновременно буквально сходя с ума от проявления Сверхъестественного.

Есть два типа меток, которыми ты можешь обозначить свои психические проблемы. Стресс, успешно пройденный тобой, отмечается огрубевшей меткой, по шкале от одного до десяти. Сорванные же метки означают стресс, оставивший глубокую душевную травму, и измеряются шкалой от одного до пяти.

Во время стресса напряжение может достигать различных уровней, именуемых рангами, которые также могут измеряться от одного до десяти. Чем выше ранг, тем больше шансы получить глубокую душевную травму.

Если ранг стресса меньше количества огрубевших меток на соответствующем ему Измерителе Безумия, то проверка не совершается. Ты автоматически проходишь эту проверку, поскольку твоя психика уже достаточно огрубела. Сорванные метки не влияют на проверку стресса.

Пример: Твоё лицо — это проверка 4 ранга на Жестокость, встретивший тебя человек имеет 5 огрубевших меток на Измерителе Жестокости. Ему не нужно делать проверку.

Если же твоя психика не настолько устойчива к данном виду стресса, то следует сделать проверку Разума. Если данная проверка будет успешна, то добавь одну огрубевшую метку в данный Измеритель Безумия. В случае неудачи, добавь одну сорванную метку на этом Измерителе и выбери одну из трёх реакций: паника, ступор или ярость; подробнее эти реакции описаны в секции "С уМа шЕсТвиЕ". Провал, а в особенности крах, могут привести к весьма серьёзным последствиям.

Пример: Твоё лицо — это всё ещё проверка 4 ранга на Жестокость. Встретивший тебя человек имеет 4 огрубевшие метки на Измерителе Беспомощности, но это ему не помогло, ведь у него только 2 огрубевшие метки в Измерителе Жестокости. Он бросает проверку своего Разума, равного 58. Если он выбросил 47, то он получит ещё одну огрубевшую метку в Измеритель Жестокости. Если же его бросок окажется равным 64, то он поставит ещё одну сорванную метку в Жестокость и будет действовать соответственно.

Вполне естественно иметь одновременно и сорванные и огрубевшие метки в одном и том же Измерителе. Кто-то, завязший глубоко в обоих направлениях Измерителя Одиночества, имеет очень сильное стремление к одиночеству, одновременно испытывая от него сильнейший дискомфорт. Кто-то, попавший в подобную ситуацию с Измерителем Жестокости, не испытывает никаких эмоций,

наблюдая за совершаемой кровавой резнёй, но если что-то неожиданно проймёт его огрубевший разум, то результат превзойдёт все ожидания.

Жестокость

Тебя мутит от любого проявления жестокости. Этот измеритель отображает твоё неприятие насилия по отношения к другим или к тебе. Также он вмещает в себя инстинктивный страх смерти, присущий всем.

Примеры рангов проверок Жестокости:

- *(1)* Тебя бьют. Или в тебя стреляют.
- *(2)* Наблюдать за пытками.
- *(3)* В тебя угодила шальная пуля. Или тебя чуток попытали.
- *(4)* Ты кого-то пришил в драке.
- *(5)* Участие в битве с сотнями жертв с обоих сторон.
- *(6)* Ты кого-то пытаешь.
- *(7)* В здравом уме и трезвой памяти убил беспомощную жертву.
- *(8)* Тебя долго и разнообразно пытали.
- *(9)* Наблюдать за жестокой массовой казнью.
- *(10)* Беспомощно смотреть, как твою любовь пытают до смерти.

Сорванные Метки Жестокости:

- *(1)* На этом уровне ты, в принципе, в порядке. Просто, когда в комнате лежит без присмотра нож, ты напрягаешься.
- *(2)* Ты сведущ в насилии, как в реальном, так и в виртуальном. Тебя очень удивляет, что так много людей не понимает, что насилие в кинематографе весьма отлично от реального, и ты готов долго объяснять разницу.
- *(3)* Ты насторожен и обеспокоен каждый раз, когда видишь КРОВЬ, даже если это томатная "кровь" из бездарного ужастика, или когда кто-то просто рубит мясо. В одолевающих тебя кошмарах ты часто видишь пережитые моменты жестокости.
- *(4)* Ты инстинктивно принимаешь защитную позу, когда слышишь громкий шум, или чей-то крик. Каждую ночь ты просыпаешься в холодном поту. Тебе сложно смотреть на кого-либо, не задумываясь о том, как ты будешь защищаться от его нападения в следующую секунду.

Огрубевшие Метки Жестокости:

- *(1-3)* В целом ты не отличаешься от всех остальных.
- *(4-5)* Стоит разговору зайти о насилии, как стремление к жестокости отчетливо читается на твоем лице, если только ты не стремишься скрыть это. Это может быть напряжение, нервозность или просто гробовая тишина. Всё зависит от твоего темперамента.
- *(6-7)* Насилие гармонично вписывается в твою картину мира. В отличии от большинства нытиков, ты не высказываешь никаких особых эмоций, когда насилие обсуждается или демонстрируется в фильмах.
- *(8-9)* Бессердечность сквозит в каждом твоём жесте и слове, если только ты не концентрируешься на их подавлении. Опять-таки конкретная форма за тобой: грубость твоих слов, резкость твоих жестов или холод твоего взгляда.
- *(10)* Маловероятно, чтобы люди не осознали, что их самые глубокие кошмары, изощрённые пытки, ужасающие зверства для тебя естественны, что практически невозможно скрыть. Смерть других или даже твоя, не имеют никакого значения. Ты выбрал жизнь, но это дело вкуса, не более. Жизнь теперь не стоит ровным счетом ничего.

Сверхъестественное

Есть вещи, которые вызывают смятение в твоей голове, не вкладываются в привычную картину мироздания. Видеть бесконечность, осознавать доказательство того, что 2 + 2 = 5, а также понимать тот немаловажный факт, что м'агия работает, - всё это влияет на твой Измеритель Сверхъестественного. Это более утончённый и изысканный способ сойти с ума, нежели насилие. Каждый знает, что насилие существует, даже те, кто никогда не сталкивался с ним напрямую. Сверхъестественные стрессы не бросают вызов твоему чувству безопасности. Нет, они атакуют само твоё представление о том, как работает мироздание.

Примеры рангов проверок Сверхъестественного:

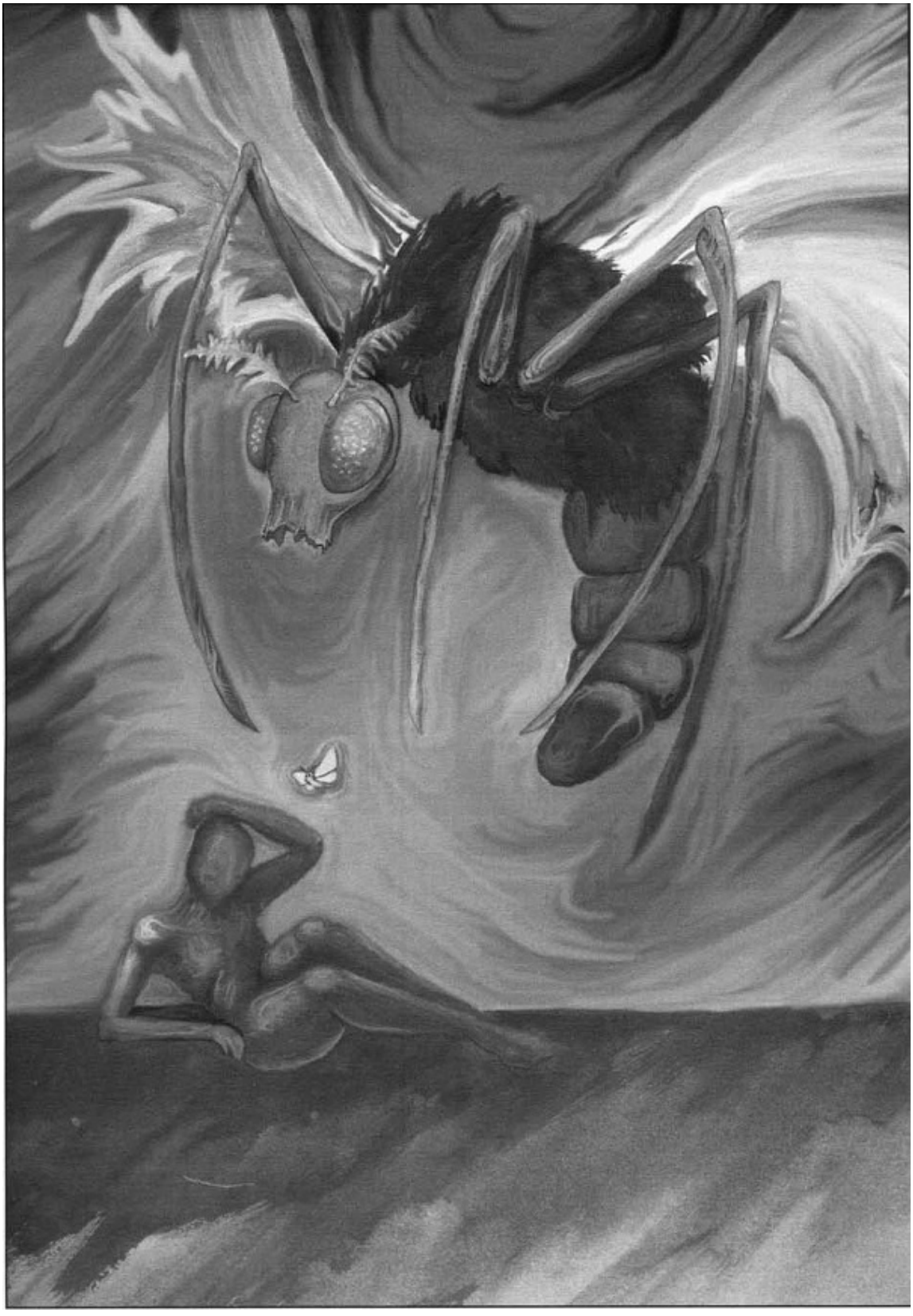
- *(1)* Переживание мощного, неодолимого дежавю.
- *(2)* Увидеть создание, существующее вопреки логике.
- *(3)* Понять, что твои видения сбываются.
- *(4)* Увидеть доказательство того, что дважды два не равняется четырём.
- *(5)* Подвергнуться м'агической атаке.
- *(6)* Увидеть, как кого-то убили с помощью м'агии, без какой-либо видимой или естественной причины.
- *(7)* Беседовать с тем, кого ты любишь... но кто уже давно умер.
- *(8)* Увидеть химеру(животное с человеческим чертами).
- *(9)* Увидеть восставших мертвецов.
- *(10)* Понять, что ты и твой супруг, живущие вместе уже десять лет, не можете иметь детей по одной простой причине. Твой супруг - не человек.

Сорванные метки Сверхъестественного:

- *(1)* На этом уровне изменения ещё не сильны. Возможно, ты становишься немного суеверным. Ежедневно читаешь свой гороскоп, ищешь счастливые номера и избегаешь чёрных кошек.
- *(2)* Тебя часто посещают ночные кошмары. А также ты начинаешь любить религиозные и оккультные книги, места, аксессуары и людей.
- *(3)* Тебе часто кажется, что за тобой наблюдают, даже если вокруг нет ни души. Иногда ты слышишь голоса в "белом шуме", в шёпоте листьев, в позвякивании стиральной машины или в звуках проезжающих автомобилей. Они говорят с тобой.
- *(4)* Кошмары посещают тебя каждую ночь. Зачастую ты даже не знаешь, что спишь, пока не проснёшься. Часто тебе кажется, что кто-то или что-то наблюдает за тобой, и однажды ты даже заметил ЭТО краем глаза. Ты жаждешь найти его и задать пару вопросов.

Огрубевшие Метки Сверхъестественного:

- *(1-3)* Ты очень громко хмыкаешь, когда кто-то упоминает интуицию.
- *(4-5)* Ты тут же настораживаешься, стоит кому-то завести разговор о сверхъестественном. И пытаешься разобраться, правда это или бред.
- *(6-7)* Ты понимаешь, что есть незримые силы, которые управляют вселенной. Тебя очень удивляют люди, которые говорят, что могут управлять свой судьбой.
- *(8-9)* Вещи, к которым люди относятся как к обычной чепухе, повергают тебя в ужас. Поскольку ты видишь их незримое тайное значение. Скорее всего ты заработал репутацию придурка, над которым можно посмеяться.
- *(10)* Необычные вещи и события для тебя обыденны. Самосожжение, стигматы, говорящий багаж так же естественны для тебя, как кошки, собаки и автомобили.



Беспомощность

Уверенность в том, что ты контролируешь ситуацию, необходима для чувства собственной безопасности, даже если эта уверенность полностью абсурдна. Когда ты встречаешься с беспомощностью, ты теряешь способность оценки своей способности контролировать ситуацию.

Можешь чувствовать себя бессильным, когда ещё не всё потеряно. Либо наоборот наслаждаться своим могуществом, пока твоя жизнь висит на волоске.

Примеры рангов проверок Беспомощности:

- *(1)* Тебя неумышленно оскорбили на людях.
- *(2)* Тебя уволили с любимой работы.
- *(3)* Тебя постигла неудача в области, где ты считал себя профессионалом.
- *(4)* Свалиться в яму со змеями.
- *(5)* Угодить на месяц за решётку.
- *(6)* Увидеть доказательство супружеской неверности.
- *(7)* Попасть в ситуацию, когда на кон поставлена твоя жизнь, а цена освобождения - твоя рука.
- *(8)* Наблюдать за смертью любимого человека.
- *(9)* Наблюдать за смертью любимого человека, которому ты не смог помочь.
- *(10)* Быть одержимым демоном и осознавать, что твоё тело действует вопреки твоей воле.

Сорванные метки Беспомощности:

- *(1)* На этом уровне с тобой почти всё в порядке. Возможно, ты немного флегматичен, либо педантично пытаешься исправить свои ошибки.
- *(2)* Ты частенько нервничаешь или впадаешь в депрессию, когда какая-нибудь мелочь идёт не так. Ты становишься раздражительным, если твой автобус опаздывает на пару минут или тормозит компьютер.
- *(3)* Ты питаешь неприязнь к неожиданностям, даже если это счастливый случай. Напоминая тебе о непредсказуемой природе реальности, такие события пугают и раздражают тебя.
- *(4)* Тебе трудно поверить хоть во что-нибудь. Твои друзья, твои способности и всё, что ты помнишь, - всё обман. Ты имеешь тенденцию к маниакально-побудительному синдрому. Например, ты проверяешь двери в своём доме дважды (или трижды), хотя знаешь что они закрыты. Ты стараешься подготовиться ко всему.

Огрубевшие метки Беспомощности:

- *(1-3)* У тебя нет никаких навязчивых состояний или расстройств. Тем не менее ты немного пессимистичен, фаталичен.
- *(4-6)* Твой фатализм растет. Когда дела принимают по-настоящему скверный оборот, или неприятности подкрадываются с совершенно неожиданной стороны, ты встреваешь их с примечательным спокойствием. (Обладатели двух и более сорванных меток на измерителе Беспомощности теперь будут с доходящим до нелепого спокойствием относиться ко всем крупным проблемам, в то же время буквально взрываясь из-за любой мелочи.)
- *(7-9)* Ты безгранично веришь в способность хаоса вторгаться в твою жизнь. Ты можешь поверить, что даже крайне подозрительный несчастный случай является всего лишь совпадением. (Ой, у меня сломаны тормоза и заклинило педаль газа... Что заставляет вас думать, что кто-то покопался в моей машине? Иногда вещи просто ломаются.)
- *(10)* Различия между "случайным" и "намеренным" теряются для тебя. Возможно ты считаешь, что всё предопределено или ты веришь, что всё, что происходит в мире - всего лишь случайность. Только одного ты никак не хочешь понять: мы сами управляем своей судьбой.

Одиночество

Угроза одиночества подкрадывается незаметно. Она разрушает твой разум, перекрывая поток информации. Ты полагаешься на других людей, ожидая услышать их мнение. Без получения обратной связи, чужих суждений ты не можешь судить о том, кто есть ты сам. Но стоит тебе свыкнуться с мыслями об одиночестве, как ты начинаешь нарушать общепринятые социальные табу и неписанные

правила. Ты забываешь, что значит соответствовать ожиданиям окружающих. Если же изоляция оказала на тебя более пагубное влияние, ты становишься более требовательным. Это не взаимоисключающее: вполне возможно быть большим занудой и при этом не понимать совершенно прозрачных намёков о своём поведении.

Примеры рангов проверок Одиночества:

- *(1)* Провести день без общения со знакомыми людьми.
- *(2)* Провести пять часов в ванне сенсорной депривации.
- *(3)* Провести три дня без общения с людьми.
- *(4)* Тебя игнорирует тот, кому ты доверяешь и кого любишь.
- *(5)* Провести неделю в одиночной камере.
- *(6)* Увидеть кого-то, кого ты хорошо знаешь, в ситуации, в корне меняющей твоё мнение о нём.
- *(7)* Провести месяц в стране, языка которой ты не знаешь.
- *(8)* Оказаться глубоко, болезненно и жестоко преданным тем кого ты любишь.
- *(9)* Ты понимаешь, что твои близкие друзья относятся к тебе как к незнакомцу.
- *(10)* Провести месяц в ванне сенсорной депривации.

Сорванные метки Одиночества:

- *(1)* Ты нормально относишься к окружающим тебя людям и можешь жить обычной жизнью без каких-либо трудностей. Ты ощущаешь некоторые затруднения при знакомстве с новыми людьми, но испытываешь удовольствие, если тебя не отвергают.
- *(2)* Ты сильно нервничаешь при встрече с новыми людьми, пытаясь произвести на них хорошее впечатление. Это может выражаться через застенчивость или поведение в стиле "я говорящий робот".
- *(3)* Если ты спишь один, тебя частенько мучает бессонница. Возможно, ты не любишь тишину и обязательно включаешь телевизор или радио. А если тебе не уделяют достаточно внимания, то ты начинаешь говорить сам с собой или размышлять в слух.
- *(4)* Временами когда ты изолирован (предоставлен ли сам себе или окружён незнакомцами), тебя одолевают приступы паники - чувство незримого, неизбежного рока судьбы. Ты потешь, твоё дыхание становится быстрым и прерывистым. Проще говоря, ты демонстрируешь все признаки того, что тебе угрожает смертельная опасность, даже если это не так.

Огрубевшие метки Одиночества:

- *(1-3)* Нет никаких заметных черт пережитого тобой опыта. Возможно, ты немного чопорен или груб.
- *(4-5)* Ты можешь не раздумывая довольно грубо перебить человека в середине его реплики, вызывающе вести себя в консервативном окружении или говорить правду, покуда дипломатичнее было бы промолчать. (*"Офигеть, какая у тебя убогая причёска!"*, - вместо, - *"Мммм, у тебя новый стиль?"*)
- *(6-7)* Тебя раздражают люди, которые не могут с первого раза понять, о чем идет речь. Твоим первым порывом будет повторение одного и того же объяснения объяснения (совершенно для тебя очевидного) раз за разом или же ты просто махнешь на этого человека рукой. (Это твоим первым устремлением, если ты, конечно, не уделишь этому особое внимание. Выражаясь в игровых терминах, твои навыки Обаяния или Объяснения не получают отрицательных сдвигов, когда ты делаешь проверку навыка. Хотя из-за этого у тебя вполне могут возникать проблемы в повседневной жизни.)
- *(8-9)* Если ты не концентрируешься, то испытываешь серьёзные проблемы в общением. Ты не любишь, когда тебя прерывают, хотя частенько перебиваешь других сам. Ты не видишь смысла во многих социальных нормах, как то: одежда, гигиена и т.д. Может быть ты всё ещё и бреешься каждый день, но все чаще задумываешься о нелепости этого занятия.

- *(10)* На этом уровне тебя не совершенно не беспокоит, что о тебе думают окружающие: ты не понимаешь как такие вещи могут интересовать хоть кого-либо. Ты совершенно точно осведомлён о том, что все люди - одиночки, настолько, что мы никогда не сможем понять друг друга или даже говорить о чём-то сложнее самых примитивных идей и чувств. Все мы рождены для одиночества. В особенности ты.

Самоосознание

Это самый коварный Измеритель. Это твоё чувство вины и самоотвращения, но не только. Тот момент, когда ты осознаёшь, что твое истинное "Я" отличается от твоих представлений о себе, всегда является серьезным стрессом: нарушение обещаний, которых ты клялся придерживаться, безучастное наблюдение высмеивания или оскорбления твоих жизненных ценностей(или того, что ты считал таковыми). Ты чувствуешь отчуждённость от своей настоящей сущности, что, возможно, ведет к глубокому внутреннему конфликту. В то время когда другие Измерители Безумия показывают настолько ты травмирован теми вещами, которые происходят вокруг тебя, Самоосознание показывает насколько ты травмирован сам собой. Говоря другими словами, единственное, в чём ты уверен на все 100%, это *"Я мыслю, следовательно я существую"*. Измеритель Самоосознания показывает насколько ты не уверен в этом "Я".

Примеры рангов проверок Самоосознания:

- *(1)* Не сдержать простенького обещания.
- *(2)* Встретиться с осознанием того факта, что твоё представление о себе несколько расходится с реальностью. ("Я очень ответственный; Я точно помню, что звонил тебе каждый раз, как обещал." "Ты продинамил меня столько раз, что я уже начал записывать это в дневник! Посмотрим, 19 Ноября, 3 Декабря.. затем опять 17 Декабря.. 9 Января.."
- *(3)* Ты тайно потворствуешь своим побуждениям, которые неприемлемы для твоего воспитания и происхождения. (Плюнуть на крест, будучи христианином; встречаться на свиданиях с представителем другой расы, будучи выращенным в расистской семье; иметь гомосексуальную связь, будучи воспитанным гомофобами, и.т.п.)
- *(4)* Лгать, чтобы скрыть какой-то аспект своей личности от близкого друга или любимой, от того, кто полностью тебе доверяет.
- *(5)* Решить действовать наперекор импульсу своего стимула Благородства, т.к. это "слишком опасно".
- *(6)* Сознательно ввести в заблуждение своего любимого человека так, что это причинит ему огромную боль, если он узнает об обмане.
- *(7)* Обнаружить, что ты непреднамеренно совершил акт каннибализма.
- *(8)* Сознательно действовать полностью противоположно своей страсти Благородства.
- *(9)* Убить любимого человека.
- *(10)* Сознательно уничтожить то, ради сохранения чего ты рисковал жизнью.

Сорванные Метки Самоосознания:

- *(1)* У тебя вроде бы нет никаких особых заморочек, но всё чаще и чаще ты чувствуешь отдалённость, пугающий момент, когда ты ощущаешь чуждость собственной личности и мотивам. *"Да, конечно я знаю, Я - Грег Столз"*, одновременно думая *"А кто такой Грег Столз?"*.
- *(2)* Моменты *"Кто я такой?"* становятся более частыми. Ты склонен к моментам самокопания, когда кто-то упоминает "правду", "ложь", или "обещания".
- *(3)* В половине случаев твои слова и действия кажутся тебе вынужденными, поддельными, отрепетированными - как будто ты не более чем актёр играющий свою роль.
- *(4)* Ты часто ощущаешь себя наблюдающим за своими собственными действиями со стороны. У тебя практически отсутствует чувство воли и желания: ты просто пассивный наблюдатель во

время гонок, тогда как твоё тело проходит по трассе.

Загрубевшие Метки Самоосознания:

- *(1-3)* Внешние проявления твоего внутреннего конфликта практически отсутствуют: временами люди находят тебя несколько неискренним.
- *(4-5)* Даже когда ты говоришь чистую правду, люди часто решают, что ты лжёшь, если только ты не прилагаешь усилий, дабы слова выглядели "натурально".
- *(6-7)* Ты теряешь чувство связи с теми, кто раньше был тебе близок. Ты можешь предугадать действия своих близких, друзей, родственников, любимых, но теперь ты больше не понимаешь, что ты к ним чувствуешь.
- *(8-9)* Стоит тебе хоть на минуту задуматься, как ты осознаешь, что говоришь правду в два раза реже, чем ты думал. Истина и ложь больше не играют для тебя столь большой роли, как ранее - по крайней мере с тех пор, как ты прекратил лгать самому себе...
- *(10)* Ты счистил шелуху со своей жизни, обнажив её суть. У тебя больше нет мнения о музыке, еде или моде. Ты потерял способность наслаждаться и питать отвращение, поскольку "тебя" осталось слишком мало для этого...

Ожесточение

Копы, коронеры и социальные работники знают о том что такое становится бесчувственным. Когда ты пережил достаточно страха, он теряет свою власть над тобой. Чем больше у тебя огрубевших меток на конкретном Измерителе, тем более мощный стресс требуется, чтобы сорвать тебе башню. Если ты успешно преодолел десяток событий по Измерителю - да, это когда все десять огрубевших делений на шкале заполнены метками - ты настолько пресыщен ими, что никакой вид стресса данного типа не может тебя встревожить.

И это не есть хорошо.

Психические стрессы делают нас уязвимыми. Но они также делают нас людьми. Если ты переполнен слишком большим количеством огрубевших меток, ты становишься столь ожесточённым, что не можешь почувствовать страха в принципе. Это происходит из-за того, что ты теперь полностью оторван от всего спектра эмоциональных переживаний, который испытывает каждый нормальный человек. Ты "огрубел" полностью: спрятался в эмоциональную броню, полностью изолировался от окружающего мира, потерял малейшую способность общаться с другими обычным образом.

Ты стал социопатом:

- Ты становишься социопатом, когда получаешь все десять огрубевших меток в двух и более шкалах, или когда общая сумма огрубевших меток стала равна тридцати пяти или более.
- Ты не можешь больше обращаться к своим Страстям: Благородство, Гнев, Страх, которые ранее показывали моменты твоего сильнейшего напряжения. Ты просто не можешь более полагаться на них и не имеешь права на перестановку (или перебрасывание) костей в соответствующих бросках.
- Если ты был Инкарнацией, ты больше ею не являешься. Ты не можешь использовать навыки аватаров, пока тебя не вылечат. Инкарнации зависят от своей эмпатической связи с глобальным бессознательным, а социопаты посылают это бессознательное куда подальше.

С уМа шЕсТвиЕ

Когда ты провалил проверку на стресс, ты получаешь сорванную метку в соответствующем измерителе. Ты всегда сбрасываешь напряжение одним из трёх способов: паника, ступор и ярость.

Если ты паникуешь, то убегаешь на огромной скорости. Ты не способен делать что-либо ещё, кроме как бежать в попытке увеличить дистанцию между тобой и тем, что тебя напугало.

С другой стороны, волнующие событие часто служат причиной ступора: нерешительность, ужас, ощущение "оленя перед фарами автомобиля", которые охватывают тебя в присутствии стимула этого чувства. Это может происходить как в полной тишине, так и под аккомпанимент твоих воплей и рыданий.

Ярость - это... да, ты понимаешь её правильно. Ты нападаешь на источник дискомфорта, руководствуясь любой удовлетворяющей тебя причиной. Ты не можешь уворачиваться или предпринимать какие-либо изящные ходы, подобные множественным атакам по одной цели. Ты просто стреляешь, бьёшь или начинаешь кусаться. Ты действуешь подобным образом, пока источник стресса не исчезнет. До тех пор ты должен следовать своему выбору. Если ты взъярился на кого-то, кто может выбить их тебя дух одним ударом, ты не можешь сбежать. Ты дерёшься до тех пор, пока не погибнет один из вас.

Пока ты находишься в одном из этих состояний, ты больше не делаешь проверок психического напряжения. Ты слишком взвинчен, чтобы попасть под влияние других стимулов.

Пример: ты врезал обрезком трубы по оккультному ублюдку. Когда ты увидел, что твоя труба прошла через руку адепта без какого-либо соответствующего эффекта, ты сделал проверку Измерителя Сверхъестественного - 3. Ты провалил проверку и, перехватив трубу, набросился на адепта с самозабвенной яростью. Адепт защищается, используя м'агическую атаку, которая позволяет ей вырывать из тебя куски голыми руками. Подвергнуться успешной атаке м'агией эквивалентно проверке пятого ранга на Сверхъестественное, но, так как ты уже не в себе, бросок делать не нужно. Ты просто используешь проваленный результат первого броска.

Психологическая Помощь: До Сумасшествия

Тебе могут помочь с психическими проблемами, пока ты не съехал с катушек окончательно - до тех пор, пока ни на одном Измерителе Безумия не сорваны все возможные метки. Чтобы поправить положение дел, тебе нужен психотерапевт, социальный работник, профессор философии или любой другой специалист, которому ты доверяешь. Но, даже если ты психически здоровый профессионал, ты не можешь помочь сам себе.

Ведущий определяет значение рабочего навыка у твоего консультанта. Через несколько ознакомительных сеансов, после установления доверительных отношений, ты делаешь проверку Разума, а твой консультант стрессовую проверку навыка Психоанализа – и так для каждого сеанса:

- Каждый раз, когда один из вас выбрасывает успешный дубль, ты можешь стереть одну огрубевшую или одну сорванную метку на выбор.
- Каждый раз, когда вы оба выбрасываете успехи, можешь стереть одну огрубевшую или сорванную метку на выбор.
- Если ты выбросил успех, а твой консультант – провал, ты можешь стереть любую сорванную метку.
- Если ты выкинул провал, а твой консультант – успех, ты можешь стереть любую огрубевшую метку(или не стирать ничего и выслушать лекцию об «устойчивости к терапии»).
- Каждый раз, когда вы оба выбрасываете успешные дубли, ты можешь стереть до трёх огрубевших или сорванных меток в любой шкале. (Ты не можешь стереть что-нибудь потом. Лишние возможности стирания пропадают.)

Ещё один вариант – получить *первую психологическую помощь*, хотя это работает только для удаления сорванных меток, не для огрубевших. Если у тебя есть друг, практикующий

психологические тренинги, он может попытаться проконсультировать тебя прямо на месте – если ты разговариваешь с ним в течение часа с момента срыва твоего Разума. Анекдотический факт – люди, которые получают консультацию сразу же, склонны лучше ощущать себя в течении долгого времени. В конце концов, если консультант сможет заложить перспективы прямо сейчас, это сохранит усилия по искоренению больного восприятия на будущее. Если ты можешь получить психологическую помощь в течение часа, твой консультант должен сделать бросок. Если он выкинет любой успех, ты сможешь стереть сорванную метку.

Постоянное Безумие

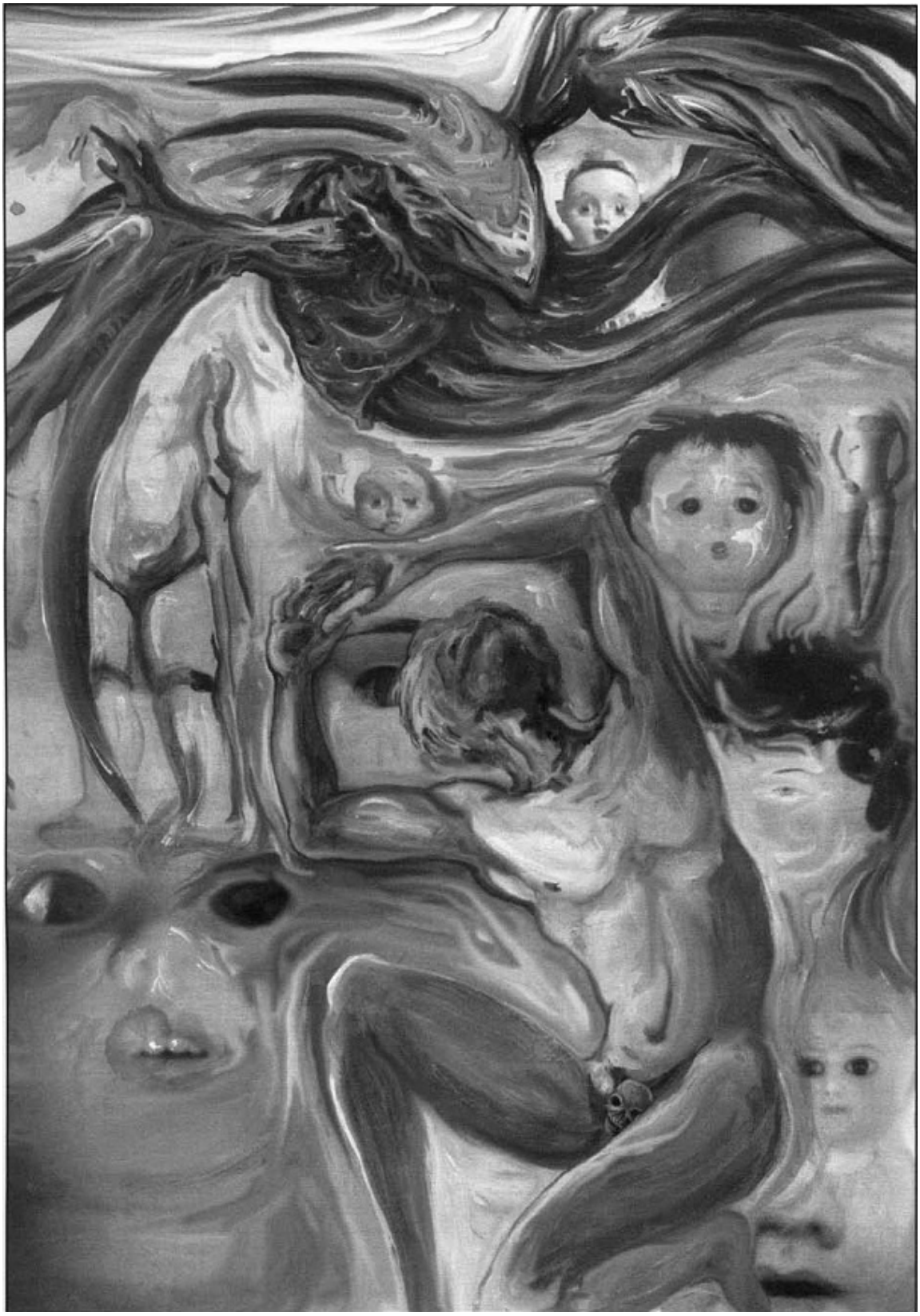
Если ты сорвал все метки на одном измерителе, тебе больше не нужно кидать стресс-чеки при столкновении с данным видом стресса. Ты просто впадаешь в панику, ярость или ступор, как если бы ты провалил проверку. Единственное исключение – когда твоих огрубевших меток хватает, чтобы в любом случае покрыть стресс. Тогда ты не испытываешь никаких эффектов. Иначе говоря, у тебя есть короткий период, когда ты сходишь с ума и не ставишь никаких меток, и жизнь продолжается.

Конечно же, всё не так просто. В первый раз, когда у тебя оказывается пять сорванных меток на одном измерителе, ты выбираешь себе один вид психического отклонения. Тебе следует проработать его вместе с Мастером. Заметь, что перманентное безумие отключает твою одержимость и страсти, потому что всё, на чём сосредотачивается твоя личность отражается в твоём расстройстве. Также помни, что частенько безумцы могут нормально существовать (пусть и не очень хорошо) в мире. Многие годами живут нераскрытыми, следуя по жизни своим сумасшедший путем.

Каждый автоматический провал на измерителе, который ты заполнил сорванными метками, не даёт тебе нового отклонения. Одного за стресс более чем достаточно.

Некоторые формы перманентного безумия включают в себя:

- *Фобия.* Если что-то повергло тебя в состояние безумия, весьма вероятно, что у тебя развился стойкий, иррациональный страх перед этим. Если даже кто-то просто говорит об этом или показывает изображения, ты должен сделать проверку Разума, чтобы избежать паники или ступора. Если ты сталкиваешься с непосредственной причиной страха, то автоматически срываешься без проверки.



- *Последствия психотравмы.* Это похоже на фобию, но, кроме основных стимулов, ты пугаешься всего, что как-либо связанного с пережитой травмой. Если твой отец домогался до тебя по утрам перед работой, ты можешь подавить эти воспоминания, но запах молотого кофе выведет тебя из себя.
- *Ретроспекция.* Также известная как Посттравматическое Стрессовое Расстройство (ПТСР для

краткости). Если ты сталкиваешься с каким-то моментом, предшествовавшим трагедии, есть риск, что ты снова окунёшься в переживание этого события. В примере, данном выше, запах кофе может быть абсолютно нормальным приятным запахом для тебя – но иногда он может заставить тебя вновь пережить произошедшее. Или, порой ты можешь пережить вспышку памяти, слыша шаги по лестнице или просто просыпаясь в кровати, которая напоминает тебе тот диван, на котором тебя изнасиловали. Есть масса случаев среди ветеранов войны, которые переживают ПТСР от звука взрывающихся фейерверков или в обстановке, похожей на боевую.

- *Затемнение.* Ты можешь впадать в полубессознательное состояние и просто бродить в попытке спастись от своего прошлого. Пока ты находишься в этом состоянии, ты не раздумываешь о побеге. Эти затемнения могут длиться днями и охватывать значительные территории. Обычно ты спокоен и выглядишь немного растерянным – ты просто бродишь. Угрожающие стимулы, как правило, вытаскивают тебя из состояния затемнения. Как и друзья или доверенные люди.
- *Формирование зависимости.* Ты можешь сгладить свои воспоминания с помощью любого из бесчисленного множества химикатов, доступных в современном мире. Алкоголь – вечный фаворит, сильнодействующий и легко доступный. Марихуана, героин и синтетические депрессанты – они могут тебе понравиться, ибо облегчают боль и заставляют всё казаться нормальным. С другой стороны, стимуляторы типа бухла, спидов или кокаина дают тебе реалистичные иллюзии контроля над обстановкой.
- *Тяга\Вожделение.* Ты можешь обнаружить нездоровую привязанность к человеку, объекту или действию, которые, как ты полагаешь (по любой причине), "спасли" тебя от психотравмы. Объект твоей привязанности совсем не обязательно и вправду спас тебя – это ты видишь какую-то спасительную связь, не обязательно рациональную. Эта тяга может перерасти в патологическое желание всё время быть рядом с человеком\объектом\местом, либо может вылиться в постоянное невольное повторение спасительной ситуации. Если ты читал "Отче Наш", когда "спасся", ты можешь испытывать вожделение к этой молитве, будешь постоянно повторять её, все время ходить с чётками и так далее.
- *Самообман.* Ты веришь во что-то, попросту являющееся ложью, потому что это облегчает твою боль. Самообман, как ответ на психотравму, может варьироваться от простого отрицания до проработанных ложных воспоминаний, которые рационализируют или оправдывают пережитый опыт.

Психологическая Помощь: После Сумасшествия

"Постоянное сумасшествие" не совсем точное слово. Оно постоянно ровно до того момента, пока ты не вылечишься. Но лечение сумасшествия – это не прогулка в парке. За то время, что ты находился во власти безумия, оно прочно укоренилось в твоей психике. Попытка найти помощь в этот момент похожа на стремление запереть ворота, когда твои коровы уже успели разбрестись в разные стороны. Чтобы освободится от постоянного безумия, тебе нужно найти врача, который сможет избавить тебя от этой последней, пятой сорванной метки, вытолкнувшей тебя за грань рассудка. Твой врач скорее всего посоветует стационарное лечение – и это хорошая идея. Ты пакуешь шмотки, уходишь с работы и направляешься на отдых в стационар, чтобы попытаться поправиться. (Ты можешь попробовать и обычное лечение, но вскоре убедишься, что это занимает *гораздо* больше времени, если ты уже сошёл с ума.)

Каждый месяц стационарного лечения или каждые 6 вне стационара (обычная терапия), ты делаешь проверку Разума, а твой врач – своего навыка. Если вы оба выбросили успехи – можешь стряхнуть с себя сумасшествие и вернутся к четырём сорванным меткам в этом измерителе – ты нестабилен, но в относительном порядке и можешь покинуть стационар, вернувшись к обычной терапии. Если же один из вас выбросил провал, ты всё ещё остаёшься сумасшедшим (Дубли никак не влияют на результат).

Надо сказать, что продолжение обычной терапии после стационарного излечения является хорошей идеей, позволяя избавиться от ещё нескольких сорванных меток. В противном случае, чтобы опять

впасть в безумие, тебе будет достаточно того же старого доброго психического стресса и проваленной проверки Разума.

Информация К Размышлению

Не описанные помешательства.

Мы не включили в книгу шизофрению и множественное раздвоение личности. У слишком большого количества людей есть заблуждения по поводу этих расстройств, поэтому мы не хотим публиковать здесь хоть сколь-нибудь неверную информацию.

Считается, что множественное раздвоение личности(МРЛ) происходит как результат повторяемых травматических предательств в детстве, как сказал один профессионал "люди, прошедшие через такое обращение, оказываются в трёх состояниях – кататония, смерть или МРЛ." Но ты взрослый, а не ребёнок и, хорошо это или плохо, но твои травмы тоже выросли.

Также мы не хотим разделять твоё внимание. Если ты работаешь с двумя личностями, обе могут стать карикатурными. Вместо того, чтобы быть одним человеком с двумя личностям, мы бы лучше посмотрели на персонажа с личностью вдвое интереснее. Итак, мы разобрались с МРЛ.

Эти два расстройства часто путают или даже смешивают, так как оба они являются следствием нарушения образа «Я». И всё же, когда «Я» фрагментируется на несколько кусков, это МРЛ. В случае шизофрении «Я» просто надламывается и приобретает серьёзные осложнения в обработке сенсорной информации или просто взаимодействии с окружающим миром. Более того, есть серьёзные признаки физической и неврологической природы шизофрении. К примеру, доводом за химическую природу служит успех некоторых психотропных веществ в облегчении симптомов. Тогда как психологический стресс, возможно, играет серьёзную роль в проявлении болезни, первонаально необходимо, возможно латентно, нарушение химии мозга.

Мы оставляем шизофрению вне этой книги, поскольку мы не очень хорошо понимаем её природу, а также потому что её эффекты настолько различны и не систематизированы, что могут разрушить большинство историй, которые не рассматривают данное нарушение как центральный объект повествования.

В обоих случаях это всего лишь предложение. Если ты заинтересован в том, чтобы играть за персонажа, который страдает или же предрасположен к таким психическим заболеваниям, то вперёд, но принимать такое решение нужно до начала игры, а не в самой её середине, а также ты должен изучить что-нибудь ещё по этим болезням до того, как пытаться их изображать.

Book 1: The Secret Names of Streets - Chapter 6: Playing the Game

Играя в Игры

Теперь тебе кое-что известно. Ты знаешь кто ты, что ты можешь и как ты можешь измениться. Ты знаешь как держать себя в драке, даже если это означает намалевать у себя на спине номер и пробежать марафон. Ты даже успел снять шляпу и испачкать руки в своих собственных мозгах, фигурально выражаясь, конечно. И вот настало время выяснить что с этим всем делать. Время начать Игру.

Начинаем Суетиться

Не существует инструкций по поиску оккультного андерграунда. Тебе не подадут на блюдце уже готовенькую книгу *"Секретные Магические Культы для Чайников"*.

Тебе придётся искать самому, и лучший способ делать это - не сидеть в библиотеках или просить консультанта о помощи. Лучший способ намного проще: выбрать цель, следовать своей одержимости, доверять своим страстям и быть готовым к неприятностям.

Весь секрет поисков оккультного андерграунда состоит в том, чтобы создать его для себя. Вместе со своей командой ты начинаешь предпринимать различные шаги, узнавать новое, а тот факт, что твои действия ведут к различным событиям, привлекает внимание. Одно только решение, что ты станешь частью оккультного андерграунда, подобно вывеске "Открыто, добро пожаловать". Ты как будто начинаешь излучать волны невидимого света, позволяющего нужным людям найти тебя, сообщая им, что ты - один из них. Следующее, чего тебе следует ожидать - это стук в дверь или же похлопывание по плечу и незнакомца, у которого есть к тебе деловое предложение.

Будь начеку. Немедленно начинай действовать так, будто ты уже являешься частью оккультного андерграунда, и вскоре он станет частью тебя.

Твоя Цель

Чего ты хочешь? Твоя группа, естественно, имеет какую-то цель. Но чего хочешь ты? Может, это что-то крайне эгоистичное, может, оно альтруистично, а может быть, абсолютно неопределённо. Цель может быть схожа с целями твоей группы, или твоя группа просто ишак, на котором ты хочешь выехать к цели. Власть? Богатство? Удовольствие?

Необходимо обдумать ещё кое-что: чем ты готов рискнуть ради достижения своей цели? Ты готов умереть ради этого или потерять друга, а может, только лишиться работы и не более. Чем важнее для тебя твоя цель, чем больше ты готов выйти из своей комфортной зоны повседневной жизни, тем ближе ты к нахождению оккультного андерграунда. Или он - к нахождению тебя.

Определись со своей основной целью и не забудь записать ее, так же как и то, как ты собираешься ее достичь. Это поможет тебе лучше понять другие, не столь важные вещи. Если ты хочешь удачно ограбить банк, то первое, что тебе нужно сделать - найти и собрать тех людей, которые способны на это. Вот несколько примеров таких целей и того, как их можно раскрыть:

- **Возмездие.** Кто-то избил до смерти твоего младшего братишку и ты жаждешь мести. Ты собираешься начать с поисков того подонка, чьими руками это было сделано, но ты не будешь

удовлетворён, пока не пройдёшь по этой цепочке так далеко, как только возможно. Где-то есть целая система, которая решила, что смерть твоего брата необходима. Ты собираешься завалить эту систему целиком. Любой ценой. Тебе нужны люди с контактами, люди с мозгами, люди, у которых есть причина помочь тебе. Враг твоего врага - твой друг.

- **Понимание.** У тебя был опыт, который ты не можешь объяснить - твоя инициация. Ты больше не можешь это просто игнорировать. Возвращайся туда, откуда это началось. Заново переживи эти воспоминания. Начни с нуля. Найди людей, которые хоть что-то знают об этом отвратительном сумасшествии. Найди кого-то с таким же опытом. Узнай то, что они знают. Обрети заново свою жизнь.
- **Независимость.** Ты живёшь не своей жизнью. Ты хочешь освободиться от родительского дома, от скучной работы, от своей неудачливой судьбы. У тебя есть страсть к жизни и одержимость чем-то, такая, что не даёт тебе спать. Спали дотла свой незадачливый мирок и построй новый из праха и пепла. Бросай работу, скажи всем "пока", собери сумку и отправляйся на улицы. Смотри в глаза тех людей, что встречаются тебе по пути, на твоей новой и странной дороге: у них тот же взгляд, который ты встречаешь в зеркале - ищущий, одержимый взгляд. Это твой народ.
- **Жадность.** Ты хочешь быструю тачку, клёвые шмотки, хату, охраняемую кровожадными бульдогами в бриллиантовых ошейниках. Ты хочешь красивых людей, чтобы они отдыхали возле твоего бассейна, пили твоё шампанское и целовали тебе зад. Забудь о просветлении, забудь о желании быть лучше, забудь о личном совершенствовании и всём этом кармическом дерьме. Ты хочешь бабок. И чем больше у тебя бабок, тем лучше, и пока люди разглагольствуют о чём-то альтруистичном, социальном равенстве, тяжёлой работе ради Американской Мечты, ты замечаешь, что на деле они тоже просто хотят денег. И поскольку на свете столько всяких замечательных вещей, что глаза разбегаются, тебе необходимы некоторые рамки: что-то держащее тебя на гребне волны. Так что не стоит корчить из себя дурака, а работать, выбиваясь в лидеры. Точно. Так и будет.
- **Амбиции.** В конечном итоге власть есть только возможность получать какие-то вещи. Это граница, разделяющая всех на тех, кто получает что хочет, и тех, кто им это отдаёт. В конечном итоге, не имеет значения, чего именно ты хочешь, пока у тебя есть власть сделать так, чтобы это произошло. Бессильный демон так же смешон и жалок, как и бессильный святой. Это стоит в корне тех причин, что делают обретение силы важнейшим шагом, несмотря на поставленные цели.
- **Альтруизм.** Люди терпят беду, и ты хочешь помочь им. Мир вокруг нас отнюдь не добр или благ, но мы можем быть такими, если позволим это себе. А если нет, если ты выбрал путь жестокости и эгоизма, или просто отстранённости, то тогда в чём вообще цель твоего существования? Почему ты считаешь себя человеком?

И ещё кое-что насчёт твоей цели: люди, которые получили всё, чего хотели - мёртвые люди. Нет такой цели, которая была бы великолепнее пути к ней. Этот зазор, небольшая разница между тем, чего ты хочешь достигнуть и что можешь, как раз и делает твою жизнь интересной. Не стоит пропускать всю книгу ради того, чтобы прочитать финал на последней странице. Проживай каждый день, проходи каждый этап своего продвижения к цели так, будто это главное в твоей жизни - в полноте всех ощущений. Вспомни русские матрёшки, одна внутри другой. Самая большая - это твоя цель, то, что ты преследуешь. Она очень яркая и большая - её тяжело не заметить. Но внутри неё весь тот опыт, который ты получишь на своём пути. Те сокровища и неожиданности, а также те события, что были отмечены твоим особым вниманием, разве все они менее достойны?

Твоя Одержимость

Она может быть связана с твоей целью или с целью твоей группы. Но она не столь точна и определена как цель. Если твоя цель - получить миллион долларов, то ты можешь их обрести. Если твоя одержимость - богатство, то тебе никогда не будет достаточно.

Твоя цель - это то, что ты планируешь и совершаешь. Твоя одержимость - это то, как ты понимаешь мир.

Может быть твоя одержимость "крутизна". Это приводят тебя к таким целям как обретение силы, становление все более опасной личностью, но также это определяет и твою картину мира, твою реакцию в любой ситуации. Если ты наблюдаешь за двумя договаривающимися людьми, то понимаешь, что ни один из них не крут настолько, чтобы заставить другого сдаться. Если ты видишь парня, которого ты терпеть не можешь, в сопровождении трёх головорезов-телохранителей, ты явно будешь недоволен, но зауважаешь его ещё больше за то, что он так крут. Даже покупка машины зависит от твоей одержимости. Ты хочешь тачку которая была бы очень удобна, но также она обязательно должна круто выглядеть. Это то, кто ты есть, то, как ты хочешь выглядеть, поскольку это те вещи, что значат для тебя больше всего на свете.

Кто-то одержимый богатством будет смотреть на те же вещи совершенно иначе. Компромисс двух людей для него будет выглядеть как разумное действие с их стороны, как действия нормальных бизнесменов, а не уличной шпаны. Он будет крайне зол, если враг сбежит во время схватки, поскольку время потраченное на победу над ним - это потерянное время - и теперь необходимо ещё и подсчитать полученный ущерб. Забудь о крутых тачках. Он лучше купит дешёвую и экономичную машину, чтобы сберечь деньги для более важных вещей, демонстрируя свою мудрость и рассудительность. Или же приобретёт сверкающую BMW, как символ качества или символ статуса, отображающий его достаток.

Твоя одержимость - это те розовые очки, через которые ты смотришь на мир, те принципы, по которым ты организуешь свою жизнь, та дверь, что стоит между миром и твоим восприятием.

Твои Страсти

Мало что может сравниться с человеческими страстями. Они значат для тебя очень много. Они сильнее рассудка и интеллекта. Они сильнее воли или наркотиков. Они поднимаются из самых глубин твоего подсознания, независимо от твоих желаний.

Когда твои страсти прорываются наружу, ты теряешь контроль. И это те моменты, когда ты в наибольшей степени человек, когда ты являешься самим собой. Твои социальные маски сбрасываются, и ты являешь собой чистое бытие. Ты можешь спокойно вступить в конфликт со своей целью, или даже со своей одержимостью. Твои страсти могут явиться в самое неподходящее время, поставив тебя в ситуацию чрезвычайной опасности. Но отвергать их - это отвергать самого себя.

Сильные люди находят способы выплеснуть свои страсти. Может быть ты находишься сейчас на сложных переговорах, когда всё поставлено на кон. Что-то пробуждает твою страсть Гнева, и ты выходишь из себя. Так используй этот гнев. Вместо перебранки или драки с виновником, реформируй свой гнев в русле переговоров. Используй свою ярость ради извлечения пользы. Если сможешь.

Ведущий может создать ситуации, в которых твои страсти будут нести для тебя угрозу. Не пытайся их подавить. Пользуйся ими, выплёскивай, используй их, будь ими.

Вскрой Свой Разум

Потеря разума - это наихудшее, что может с тобой случится, кроме, разве что смерти. Это кошмарный, разрушительный опыт, это //не// триллер с дурацкими преувеличениями, полный клише и Оскаров. Не считай безумие возможностью прослыть эксцентричным. И уважай его за то, чем оно является: полным предательством со стороны твоего собственного разума.

Сумасшествие оставляет тебя раздетым. Оно крадёт у тебя право выбора. Это означает, что твой

разум подвергался стрессам столь сильно и долго, что в момент паники тебе остались только первобытные животные возможности. Драться, применяя зубы и когти. Бежать, сломя голову, от всего и вся. Или замереть, выключившись, в странной надежде, что опасность пройдёт мимо.

Как только наступает подходящий момент, более коварная форма безумия незаметно накроет тебя. Болезнь ума не меняет и не замещает твою сущность. Вместо этого она завлекает тебя к выбору только между искажёнными, несоразмерными путями. Если ты всегда был осторожен, ты станешь безрассудно жестоким - но только в том случае, если осторожность была лишь маской для сильно сдерживаемой беспечности. Если же ты был искренен в своей осмотрительности, то постоянное безумие будет больше походить на иррациональную осторожность, несоразмерную осмотрительность, настороженность, которая не имеет логического обоснования - но для которой у тебя основания, пускай и выходящие за границы логики.

Сумасшествие - это сбой твоего рационального "Я". Это смерть свободы выбора, когда ты больше не способен принимать рациональные решения, поскольку больше не можешь делать верные выводы.

Безумие - это то, что окружает тебя, когда падать уже больше некуда.

Прикрой Свой Разум

Ожесточение души - это путь, ведущий в никуда. В чём смысл невыразительного существования? В чём радость бесстрастного отношения к окружающему? Все это ограничивает твою свободу. Эмоции не могут пробиться сквозь окружающую тебя корку. Пусть ты и не реагируешь на происходящее вокруг зло, но тебя также не волнует что-либо приятное. Душа настолько загрубела, что тебя даже нечем оскорбить, ты просто не поймёшь оскорблений...

Твои чувства работают на условном "топливе". И когда ты ожесточаешься - твой топливный бак пустеет, дальше ты едешь по инерции. Нет ничего стоящего приложения усилий, поскольку ты знаешь - оплаты не будет. Не будет удовольствия, чувства успеха, удовлетворения от командной работы. Всё теряет значение. Вероятно, некоторое время тебе будет нравиться это состояние. Особенно если оно даёт тебе и твоей группе возможность решить некоторые интересные проблемы, но долго так продолжаться не может. Ты не сможешь поддерживать в себе интерес, узы, связывающие тебя с даже лучшими друзьями, начнут истончаться, ты - просто ходячее тело. Единственное, на что ты действительно способен - поиск проблем, исследование мира и сражения за право хоть когда-нибудь снова стать живым.

Когда ты захочешь излечиться от своей апатии, то не кидай просто так игральные кости. Отыграй это, проговори. Что привело тебя к твоему печальному состоянию? Может быть оно же сможет помочь тебе вернуться в человеческий мир? Возможно, тебе придётся ненадолго взять на себя управление другими персонажами, процессом излечения, мыслями в голове твоего героя. И только **после** всего этого бросай кости.

Встречи и Собрания

Оккультный андеграунд - это не столько физическое, сколько умозрительное, абстрактное место. Но ровно в той же степени, в которой он является бурлящим водоворотом идей, он представляет из себя социальную сеть взаимоотношений между людьми. Идеи не могут существовать вне разума, а философские концепции живут только пока взаимодействуют люди.

Ты общаешься с людьми, исходя из своих личных, а также ваших групповых целей, исходя из твоей одержимости, твоих страстей, твоего психического состояния. Бывают моменты, когда нужно ходить с напыщенным видом и вступать в конфронтацию. Бывают другие случаи, когда лучше просто

заткнуться и следовать за всеми. И ты обязан понимать, что иногда один подход лучше другого.

Среди членов своей группы, порой ты можешь найти оправдание своих неудач или же позволить другим сделать это. Если же кто-то из твоих напарников готов разбить тебе лицо или перестает тебя уважать - что же, это твоя вина. Но вы команда, а не толпа панков на баскетбольной площадке. Знайте, когда нужно настаивать на своем, а когда лучше отступить. Ни одна группа не обходится без споров и, если ты не являешься столь пылкой натурой, скорее всего у тебя все равно не получится сработаться с этими людьми. Нет ничего необычного в проверке на прочность причины, которая свела вас вместе. Большая свара может даже усилить вашу группу, обнажая ваши истинные сущности друг перед другом и позволяя прийти к консенсусу, когда последствия ярости сойдут на нет. Тем не менее, не стоит заниматься выяснением отношений в решающий момент противостояния. Займитесь главным. Позже, когда вы будете разговаривать, планировать и обсуждать произошедшее в спокойной обстановке, наступит наиболее подходящий момент, чтобы высказать все, что накипело.

С людьми, не состоящими в твоей группе, все обстоит несколько иначе. Ты можешь сам выбирать, какую маску продемонстрировать окружающему миру. И это правильно. Будь таким, каким хочешь казаться окружающим. Если это означает использование образа или невнимательность к мелким деталям, не стоит колебаться. Но все это еще не отменяет того факта, что есть подходящие и неподходящие моменты, чтобы открыть миру кем ты, черт подери, являешься на самом деле. Рассматривайте их как сознательное решение. Не стоит постоянно выходить из себя.

Есть много способов взаимодействия с людьми, кроме конфронтации. Как говорится на поздравительных открытках: хотя бы иногда наслаждайтесь запахом цветов. Не надо пускать дело на самотек только потому, что кто-то из игроков хорошо играет. Реагируйте. Взаимодействуйте. Закручивайте сюжет. Самоутверждайтесь и развивайте отношения со встреченными вами людьми. Не нужно сидеть, наблюдая, как мир проплывает мимо, и размышляя, дадут ли вам когда-нибудь бросить кости. Вы и есть кубик. Бросьте себя самостоятельно.

Методы

Об оккультном андеграунде не услышишь в масс-медиа. Если ты хочешь найти его или, тем паче, попасть туда, тебе придётся задавать много вопросов. Чем больше ищешь, тем больше таинственного ты найдёшь. Вот пара зацепок для поисков подобного рода мистики.

Социальная Инженерия

Так мошенники и телефонные хакеры старой закалки называют процесс взаимодействия с людьми с позиции авторитета с целью вызнать то, что те не намерены разглашать. Прямолинейный подход - это ложь и запугивание. Скажи им, что ты коп, или агент ЦРУ, или проверяющий из главного офиса, ищущий возможности сократить штат. Или ты можешь действовать умнее. Не переть напролом, выдавая себя за того или иного человека. Будь непринуждённым и уверенным. "Да, эй, я должен узнать, что случилось прошлой ночью. Угнали пароли или что?". Иногда загадка, которую ты пытаешься разгадать, осталась совсем без свидетелей. Просмотри записи чиновников, копии чертежей офиса, газетные архивы и неизменно популярный интернет. Если уж зашел разговор об интернете, ты можешь слить пятьдесят баксов – ну или больше, если нанимаешь настоящего сыщика – и получить данные по кредитам, информацию о посетителях магазина, даже медицинские записи. Большая часть этих сведений нелегальна для распространения, но легальность – это последнее, что тебя волнует на данный момент.

Взлом С Проникновением

Старый ВсП – Взлом с Проникновением – проверенный временем способ получить информацию. Найми профессионала для снятия отпечатков пальцев и подкупи кого-нибудь, чтобы они прогнали отпечатки по базам данных. Нашёл на полу вьющийся волос? Заплати лаборатории, чтобы они сравнили волос с теми, которые ты тайком повыдергал у своих любимых врагов. Коммерческая экспертиза ДНК – твой друг. Когда рекламные объявления типа "1-800-КТО-ПАПОЧКА!" предложили свои услуги незамужним матерям, ты понял, что времена секретности прошли. Выжми из этого максимум.

Получение информации может стать сущей мукой. Сторожевые псы, системы сигнализации, охранники, зарабатывающие 8 баксов в час – и что прикажете делать парню или девице? Привлеки на свою сторону профессионала и всё повернётся к лучшему, или твоя самодеятельность закончится в грязном фургоне с вызывающими рвоту соседями. Конечно, ходят разные слухи обо всяких чудаках в оккультном андеграунде, которые могут ходить сквозь стены, шпионить из астрального плана, разговаривать с мёртвыми или превращать собак в кошек. 90% таких историй – дерьмо, но, может быть, тебе удастся найти того парня, который сможет помочь. Он захочет что-нибудь взамен, но такова жизнь.

Но зачем залезать внутрь, если люди и так выходят наружу? Пристрой свой зад во взятой напрокат на сутки тачке и поиграй в детектива. Наблюдай за нужными людьми, вламывайся в их дома – благо система безопасности там незначительна, и есть неплохие шансы обнаружить оставленные на столе бумаги, документы в ноутбуке, или карточки доступа, которые помогут тебе пробраться внутрь объекта. Тщательно организованная безопасность требует выдержки и дисциплины, а люди ленивы. Используй их слабость и получишь то, что поможет тебе продвинуться дальше. Акулы погибают, когда перестают плыть.

Анализ Информации

Раз уж ты собрал стопку исписанных салфеток, расчётных счетов и похабных фотографий, ты должен привести их к общему знаменателю. Ты должен разгадать загадку. Просто бросать кубики мало. Мастер должен был предоставить тебе достаточно информации обо всех этих уликах, чтобы ты мог сложить кусочки вместе в своей собственной милой головке. И не надо просто смотреть на материальный мусор – думай о поступках, о мотивах. Если какие-то люди наехали на тебя, что им это даст? Всегда интересуйся смыслом. И всегда следуй за деньгами.

Поиск Союзников

Ты не сможешь справиться с этим в одиночку. Тебе нужны союзники. Не просто люди из твоей группы, но и другие группы. Есть два пути сближения: общие интересы и выгода.

Союзники с общими интересами это сходно мыслящие люди, которые сражаются на твоей стороне, потому что у вас одна цель. Есть неплохие шансы, что ты сможешь доверять им, пока вы разделяете один мотив, как бы все не сложилось в дальнейшем.

Союзники из выгоды это те, кого ты подключил, чтобы получить то, что тебе нужно. Президент Линдон Джонсон надрал всем задницы, когда начал использовать союзников, исходя из выгоды. Главный законник Дж. Эдгар Гувер был большой занозой в заднице Джона и Роберта Кеннеди, но Джонсон смог осадить его и держал в рамках, сделав его единомышленником. Он даже сказал о Гувере, - "Лучше он будет мочиться из окна моего дома, чем на его порог". Он знал, как использовать людей. Есть куча психов, которым ты бы хотел начистить лицо, но они чертовски хороши в драке, так какого чёрта не сделать их союзниками, а?

Ты найдёшь в оккультном андеграунде многих людей, которые будут твердолобыми параноидальными придурками. Но это не значит, что они не могут заключить сделку – это всего лишь означает, что тебе придётся сыграть на их страхах и маниях. Люди, настолько одержимые сутью индивидуальности, что научились менять форму своих тел, как правило не осведомлены о своей привлекательности и социальных навыках. Пока ты бегал на вечеринки и клянчил у родителей денег на учебники, эти шизики сидели по сырым подвалам и пытались искоренить своё подсознание. Они могут быть параноиками, но они не слишком искушены. Выжми из этого максимум.

Потеря Союзников

Теперь о предательстве. Ты понимаешь, что твои союзники обходятся тебе значительно дороже, чем то, что ты получаешь взамен, и ты знаешь, что пришло время прощаться. Но разрывы в оккультном андеграунде бывают грязными. Это двойная игра, всё равно что замутить интрижку только для того, чтобы попасться. Убеди их, что больше не стоишь их времени, и они кинут тебя, как приятель на ночь. Только не акцентируй тот факт, что теперь ты чего-то стоишь для их врагов, или они продадут твою задницу на ближайшей улице за 10 центов. Ты можешь обмануть их. Но предательство союзника - это предательство, которое нужно довести до конца. Последнее, чего ты захочешь – это увидеть своих старых добрых приятелей на тропе возмездия с особым подарком только для тебя. Если ты хочешь сменить вектор, ты должен провернуть грамотное кидалово. Ничего не оставляй за собой и попытайся сохранить руки настолько чистыми, насколько это возможно. Помни, у этих ублюдков есть друзья, и даже тотальная зачистка всё равно оставит какого-нибудь рыдающего малолетнего братца, троюродного племянника или тайного помощника, стоящего под дождём, выкрикивающего твоё имя и клянущегося на крови прижать тебя к стенке. Упс...

Кое-что для запоминания: без союзников ты обречён. Ты наживаешь новых врагов вне зависимости от того, с кем сотрудничаешь. Твои союзники думают о тебе то же, что ты – о них. Кто-то, предающий своих для тебя - всё равно что ты, предающий остальных для них. Каждому носу – по щелчку.

Book 2: The World of Our Desires - Chapter 7: Global Overview

Первые Шаги По Миру

Добро Пожаловать в Оккультный Андеграунд

Под живым отражением небес распростёрся над улицами с тайными именами мир наших страстей: оккультный андеграунд. Ты часть этого мира.

Оккультный андеграунд состоит не из обычных людей. В нем встречаются и одержимые провидцы, и загадочные безумцы, закоренелые преступники с докторской степенью, павшие язычники, учёные-отступники, гермафродиты-наркоторговцы, актёры, отказывающиеся показать своё лицо или дать услышать свой голос, военные, служащие Масонам, дети, выращенные богами, обитатели канализаций, маньяки-убийцы, одержимые законом Логана(Запрещает американским гражданам вступать в самостоятельные "внешнеполитические" отношения с официальными представителями другого государства, относя эти действия к уголовно-наказуемым деяниям. В истории США не зафиксировано ни одного случая применения данного закона. Принят в 1799, в период кризиса в отношениях между США и Францией. Поводом к принятию закона послужила встреча Дж. Логана [Logan, George], пытавшегося предотвратить войну, с французскими официальными лицами, политические оппоненты объявили сенатора предателем.), верующие, почитающие картонные коробки, люди, понимающие язык кошек, секретные сообщества, основанные продавцами продовольственных магазинов, последователи Джеймса Дина, холистические террористы, люди, выступающие перед камерами со своими стигматами, третьеклассники, которые на завтрак едят свои пальцы, аутичные ясновидящие, древние души, возрождённые в новых телах, практиканты Тантрических потоков, законспирированные исследователи убийства Кеннеди, люди, которые не верят в высадку человека на Луне, люди, верящие в то, что они сами высадились на Луне, и, в конце концов, есть люди, которые верят в то, что они и есть Луна.

Это твой народ.

Ты один из них.

И все вы до единого знаете секрет, не доступный более никому.

Что недостаточно просто верить во что-то.

Что необходимо самому *стать* этой верой.

Что мир - это ты, и когда ты меняешь себя - ты меняешь мир.

Обычные люди никогда тебя не поймут. Не важно, работаешь ли ты от звонка до звонка в автомастерской, или получаешь шестизначную зарплату в международной корпорации. Не важно - самый ли ты надёжный человек на работе, или тебя увольняют каждые два месяца. У тебя есть некая аура, которая заставляет обычный мир не особо присматриваться. Простые люди, входящие в твою жизнь, весьма резво из неё вылетают. Они не понимают, что то, чем ты занимаешься, - это не то, кем ты являешься.

В оккультном андеграунде твой народ любит тебя. Ну, если не любит, то хотя бы понимает. Если же они не понимают тебя, то хотя бы терпят. Ну а если не понимают и не терпят, то как минимум - боятся.

По-любому круче обыденного мира!

Что ты знаешь

Религия, во всех её течениях и ответвлениях, ошибается. Нет, конечно, идеи вроде Золотого Правила и Кармы весьма неплохи. В религиях есть чему поучиться. Но они все не *практичны*.

Ты веришь в Бога на Небесах? Во всяком случае он не отвечает на телефонные звонки. Ты последователь Будды, Аллаха или Шивы? Они не дадут тебе словить кайфа, разве что в другом месте, а сам ты можешь купить этого дерьма в пригороде по пятнадцать баксов за дозу.

Но как насчёт самого человечества? Вера в человечество может тебе что-то принести. Кармически говоря, у человечества самые надёжные ставки в Вегасе.

Этот мир сделан руками человека, по воле его, и раздираем его же, человечества, борьбой. Нам некого винить кроме самих себя, но и некого благодарить кроме как друг друга. Мы живём в мире, который заслужили, потому что это мир который мы сами создали. Это мир наших страстей.

Посмертие

Жизнь после смерти обычно является той областью, с которой имеют дело религии, так? Вот тебе правда-матка: оккультный андерграунд так же далек от загробной жизни, как и все остальное. Но есть несколько моментов, которые тебе следует знать.

Есть люди, которые могут говорить с **демонами**. Они называют их так потому что каждое отдельное создание, с которым кто-либо успешно контактировал за гранью, было преисполнено зла, если использовать обычную терминологию. Может быть поначалу так и не казалось, но факт есть факт. Зло. Все до единого - Зло. Это не означает, что они из христианской версии ада, но они откуда-то, и они очень недовольны *тем местом*, чем бы оно ни было, так что "демон" это хорошее определение в любом случае. Больше всего демоны известны своей лживостью и попытками захватить твоё тело, чтобы дать волю разрушению среди живых. Намёк, думается, всем ясен.

Некоторые думают, что демоны это просто наша точка связи с загробным миром, поскольку хорошие души проходят в лучшее место, и только плохие остаются в зоне досягаемости. Другие считают, что смерть разлагает душу так же, как и тело, что посмертие это метафизическая могила в которой гниёт наша личность. Большинство в оккультном андерграунде просто рассматривают демонов, исходя из своего собственного мировоззрения.

Сделки с демонами не неизвестны. Но это сверхъестественный эквивалент вируса Эболы: ты знаешь, что нужно делать, чтобы сдержать их, но всё равно можешь умереть в ужасных мучениях.

Есть ещё один повод для беспокойства - в загробном мире есть то, чего боятся даже демоны: **Безжалостные**. Мы знаем о Безжалостных только потому, что демоны сказали нам о них, но их точка зрения предвзята. Безжалостные в действительности могут быть ангелами, или духами-хранителями, или ещё чёрт знает чем.

Демоны так же рассказывают о чём-то, называемом **Завесой**, но их объяснения противоречат друг другу. Может быть это стена между миром живых и мёртвых, может пространство между демонами и остальным загробным миром, может место обитания Безжалостных.

Честно говоря, главная проблема загробного мира в том, что все сведения о нём исходит от демонов. А демоны - Зло, да к тому же постоянно лгут. Но они обладают монополией на эту информацию, и люди не оставляют попыток вытрясти ее из них. Если ты умён, то найдёшь лучшее применение своему времени.

М'агия

М'агия меняется соответственно времени. Каждый молодой бродяга имеет серьёзнейшую теорию о природе и работе магии, её форме, но нет никакого профессора, который мог бы оценить эти измышления. Никто ни в чём по-настоящему не уверен.

Тем не менее существует легенда. Легенда о м'агии. Эта легенда является той основой, от которой происходят большинство теорий. Необходимо знать течение, чтобы поймать волну. Так что история о м'агии выглядит как-то так.

Давным-давно, в стародавние времена, м'агия была первобытной. Ею владело большинство или даже все, часто ли, редко ли. Она была врождённой, инстинктивной, как особая форма дыхания.

Затем язык стал более сложным. Это случилось из-за появления письменности. М'агия стала все меньше походить на акт импровизации, стала более шаблонной, более систематизированной. Менее могущественной.

Каждое общество единодушно укреплялось в своей вере в определенный порядок вещей. Кто создал мир, кто первым зажёг огонь, откуда появились люди и так далее. М'агия ритуализовалась и ограничивалась, становясь все более громоздкой под грузом сказаний, устных традиций, традиционных одежд, приготовлением пищи и прочей шелухи. Когда м'агия переполнилась этим мусором, она превратилась в догматическую свалку религии.

Как известно, религия просто обожает перекрывать кран м'агии, оставляя возможность использовать её только своим жрецам и шаманам, а также людям, оказавшимся достаточно сообразительными, чтобы своевременно примкнуть к новой структуре власти. Для всех остальных м'агия стала не более чем молитвой, медитацией, даже суеверием. Если клирики и разделяли м'агию с народом только в случае редких ритуальных обрядов вроде рождения ребёнка или возмужания. Люди потеряли м'агию, заменив её метафизикой, что похоже на расставание с любовником, чтобы иметь побольше времени для мастурбации. Там, где раньше м'агия изливалась бурным многогранным потоком, теперь сочился рассеянный однообразный дождик.

Появление крупных цивилизаций и вовсе отодвинуло м'агию на самую периферию. Но, по прошествии веков, м'агия нашла себе друга. Когда религия слишком разрослась и почти все её враги иссякли, она принялась за науку. Наука и м'агия нашли друг друга в тёмные века и начали совместную работу. Алхимия была их первым совместным произведением, и безумные учёные, наподобие Исаака Ньютона, не видели никакой разницы между этими двумя великими человеческими искусствами.

Прогресс разума принес м'агию в современность. Модернистская м'агия Ренессанса включала в себя ритуалы и состояла из формул. Оккультисты разрабатывали законы м'агии так же, как учёные формулировали законы физики, вдохновляя друг друга, восторгаясь и ликуя от свободы и открытий. Их цели были такими же: воспроизводимые результаты.

Отчасти такой подход работал. М'агия расцветала во времена Просвещения и позже, привлекая во время это расцвета огромное количество новообращённых. Кульминацией модернистской м'агии стало Машиностроение, младший брат алхимии и любимое детище двух искусств - гибрид натурализма и сверхъестественного. Рациональность зубцов и шестерёнок, помноженная на иррациональность М'агии, и в качестве объявления символической независимости от прошлого Часовщики жертвуют своими воспоминаниями, чтобы заставить работать свои творения.

Но потом начался застой М'агии. Формализованная и ограниченная, она отставала, пока технология лишь набирала обороты. Идея символической жертвы стала старомодной и, в конечном итоге, глупой, дающей силу, которую можно было с тем же успехом получить от пороха, пара или атомной энергии. Движение спиритуалистов предложило альтернативу религии в вопросах жизни после смерти, и их последователи, такие как Матерс, Блаватская и Кроули смогли просветить ещё некоторые умы. Но и им удавалось почерпнуть лишь бесполезную мишуру и космологическое задротство с самых верхов истинной м'агии. В конце 20 столетия м'агия стала просто неуместна, да и большая её часть попросту перестала работать. Запал кончился и, как это происходило и с угасающей религией, в качестве напоминания оставил лишь лишенные своего наполнения ритуалы.

Американская контркультура изменила положение вещей. Символическое инверсия движения за гражданские права, сделавшая аутсайдеров <своими людьми>, дала начало эпохе свободы хиппи, во время которой активизировались Спиритуалисты и Битники. Исследователи античности помогли

возвратить или заново открыть старые мистические традиции и раскопали массу новых догм, основанных на мистике Викторианской эпохи. Формулы сдались первыми, за ними последовали и ритуалы. М'агия стала постмодернистской. Она вновь стала чем-то, что каждый мог время от времени сотворить, со своим неповторимым символизмом, который никто более не понимал. Каждый, как они говорили, мог творить свою собственную магию.

Постмодернистская магия расцвела в 1980-х годах, в конечном итоге объединившись с первобытными и прочими первоисточниками. Неожиданно на каждом шагу начали возникать новые формы магии. Оккультисты старой закалки пытались давать им названия и систематизировать, но истина неизменно ускользала, подобно шарику ртути. Для каждого человека м'агия работала согласно его представлениям о ней, и плевать, что на этот счёт говорилось в книжках.

Где-то в ранних 90-х стало модно говорить, что идет новая волна. Так, конечно и было, но нельзя сказать, чтобы это было круто. То, что в тёмных 70-х было контркультурой - в 90-х стало оккультным андеграундом. Власть и деньги вовлекались в странные дела, создавая секты и конкуренцию между ними. Убийства и предательства становятся довольно обыденными явлениями. В воздухе витает напряжение наступающего тысячелетия и ощущение стремительно уходящего времени. Люди оккультного андеграунда представляют себя игроками в космический покер, где главным призом окажется весь мир.

Сейчас это происходит повсеместно. Многих закоренелых ублюдков вынесли в конце 90-х те, кто были еще более ублюдочными, но и более умными. Поток напряжения устремился обратно в моря неизведанного, и на поля м'агии пролился освежающий дождь. Настало время новых начинаний, новых путей м'агии и серьёзного настроя на *сделать что-нибудь со своей жизнью*.

Люди поняли, что могут на что-то влиять. Что способны изменить мир. Они поняли, что м'агия - это одновременно и драгоценный подарок, и колоссальная ответственность. Что, как обычно, означает неизбежный конфликт между человеческой сущностью и индивидуальной волей.

Адепты

Есть люди, которые знают м'агию, как свои пять пальцев. И ты можешь быть таким. Если ты достаточно одержим, если твой способ восприятия действительности, твое мировоззрение непонятно другим, то достаточно иметь сильную волю, чтобы стать адептом.

Адепты практикуют особую, подпольную форму того, что некоторые люди называют м'агией хаоса. Они берут свою одержимость, свои тайные символы, свои уникальные желания - и используют их, чтобы совершать м'агические ритуалы с реальными результатами.

Но то, что одному адепту - счастье, для другого - проклятье. Поскольку м'агия настолько индивидуальна, она зависит от страстной, неудержимой приверженности конкретному мировоззрению. Есть люди, чья м'агия произрастает из замысловатого переплетения переулков их городов. Другим нужно напиться, чтобы достичь просветления, находящегося далеко за пределами обычного алкогольного угара. Кто-то одержим как самими деньги, так и их накоплением и символической силой, присутствующей в каждой покупке. Для некоторых настоящая сила кроется в нанесении себе порезов бритвой, и они могут перевернуть эту силу так, что мир вокруг содрогнётся. Нет двух одинаковых адептов, и никто из них не может толком понять чужую м'агию. Каждый адепт живёт в своём зашоренном маленьком мирке, в котором его одержимая вера изменяет всё вокруг непредсказуемыми, символическими путями.

Адепты плывут против течения реальности. Они верят в причудливые, нелогичные вещи и делают это с гораздо большей страстью, чем большинство людей могут себе позволить. Это то самое противостояние, который даёт им силу. Бросая вызов миру раскованной верой, разрывая его на части

парадоксами, поражая его поведением, они могут выиграть несколько таких сражений. Они могут отодвинуть границы того, что *"есть"* и обосноваться на территории *"то, что я хочу"*.

Обычный мир не имеет значения для адептов, идущих своими личными, единственно истинными для них путями. Для тех, кто находит свою силу в выпивке, трезвость означает дезориентацию и угрозу. Те адепты, которые работают с м'агией крови и кожи боятся идеи, что душа может существовать отдельно от тела. Быть адептом - это не работа, как, например, привратник или грузчик. Это - то, что ты есть. Чтобы быть адептом, ты должен пропустить любое своё наблюдение, любое событие, через свой м'агический калейдоскоп. Твоя одержимость настолько глубока, что ты думаешь категориями символической м'агии 24 часа в сутки, 7 дней в неделю. Это единственный известный тебе способ существования.

Инкарнации

Не весь оккультный андеграунд представлен адептами. По сути, как раз большинство не является ими. Некоторые выбирают другую дорогу. Они менее одержимы и более предусмотрительны. Они промывают песок общественного сознания, вымывая крупицы первичных ролей, созданных волей общества. И если большинство людей - законопослушные граждане вселенной, адепты - ее мелкие воришки и налётчики, то инкарнации - это ее система социального обеспечения и бюрократы-растратчики. Они используют правила, вместо того, чтобы рушить их. Если они преуспевают, то следуют путём *архетипа*, подобно Воину, Пилигриму или Человеку-Без-Хозяина. До тех пор пока их поведение отвечает общепринятым стереотипам, они являются аватарами, получающими магические силы, согласно своему архетипу.

Каждый архетип - это отдельная история. Люди, которые знают эти истории, кто помогает сюжету развиваться - могут привести его к логическому завершению. Они могут таскаться в лес в красной шапке, будучи уверенными, что топора достаточно для убийства волка. Бери волка, натягивай красную шапку - и начинай свой путь сквозь лес коллективного бессознательного. Чем дольше ты идёшь по этому пути, тем сильнее становишься. Если ты отступишь - сила пойдёт на спад.

Инкарнации могут быть лицемерными. Им не надо сливаться с внешним образом - потому что образ тут важнее, чем вера. Это всего лишь костюм, маска, набор игр и ролей, которые настраивают их на силу мира в целом. Они плывут по течению реальности, не пытаясь грести против. В театральной постановке <Гамлета> зрителям всё равно, испытывает ли актёр в главной роли внутренний конфликт. Им интересно только то, что он **демонстрирует** конфликт. То же ситуация и с космосом.

Тем не менее аватарам нет необходимости быть лицемерами. Среди них есть и совершенно искренние. Они носят красную шапку, как собственную кожу, и не знают другого пути, кроме как через лес. Эти аватары ближе к адептам, чем остальные, ну разве что они верят, что их мировоззрение одобрено самой реальностью. Многие из этих аватаров - ярые последователи Африканских религий, пропитанных идеей духов (например, Вуду или Сантерия) или последователи различных ответвлений христианства, поклоняющихся святым, или любые другие виды поклонения духам. Изначальный архетип, которому они следуют, проглядывает в Эрзул Дантор, Святом Патрике или Койоте, и они верят, что силы спускаются к ним через религиозную веру.

Но большая часть аватаров придерживается других взглядов. Это несведущие аватары, чьи обычные действия ведут их по пути и заставляют избегать запрещенного. Они не догадываются о том, что следуют пути, да и вообще о том, что пути существуют. Они не видят леса или деревьев в лесу. Они появляются по той простой причине, что единственный путь для архетипа стать таковым - быть бессознательно принятым миллионами людей. А когда идея широко распространена, есть неплохой шанс, что она будет практиковаться в чистом виде, пусть и случайно. Несведущие аватары редко продвигаются более или менее далеко по пути архетипа, для высоких уровней силы аватара требуется, как правило, более осознанное поведение.

Ходят слухи о великих аватарах и той грани развития, за которой ты фактически становишься инкарнацией архетипа и сбрасываешь человечность, как змея - шкуру. Но слухи ходят о чём угодно...

Другая М'агия

Но на этом м'агия не заканчивается. Это жульнический код для вселенной, *горячая клавиша* между волей и действием. Ты слышал о людях, у которых есть артефакты - реальные предметы, приобретающие особые м'агические свойства, которые вполне может использовать их хозяин. Кое-кто из тех, кого встретится тебе на пути, будет проводить всё своё время, практикуясь в ритуалах, м'агических заклинания старой школы, упоминаниями о которых пестрят сноски в истории человечества. Большинство ритуалов ни на что не способны, будучи пережитками прошедших времён и давно уже исчезнувших верований. Но некоторые из них до сих пор содержат силу, используемую верящими, в то время как остальные попадают в ловушку опрометчивости.

Дюки и Ковены

Оккультный андеграунд - это больше, чем м'агия. Это ещё и люди, мистические бродяги потерянных мест, в чьи ряды ты вступил. Уличный сленг называет отдельных дельцов оккультного андеграунда **<дюки>**.

Дюки - страстные, одержимые и чрезвычайно мотивированные люди. Они разгадывают тайны и тщательно хранят те из них, которые удается добыть, потому что любая тайна теряет силу, когда её знают слишком многие.

Тайны делают их опасными. Как говорится - двое могут хранить секрет, если один из них мёртв. История оккультного андеграунда кишит покалеченными и убитыми, мечтателями не от мира сего и бесчувственными несгибаемыми психами - людьми, которые умерли в долгом пути за собственными желаниями, жертвами в детском походе за озарениями.

Но даже микробы работают сообща. Дюки ничем не отличаются от них. Они объединяются с остальными из-за схожих целей, схожих верований или схожих извращений. Эти группы известны как **ковены**, и на данный момент существуют сотни, если не тысячи ковенов, и среди них есть те, о которых в оккультном андеграунде слышат чаще всего.

Есть **Спящие**. Бугимены. Назначившие сами себя сторожевыми псами мистического общества. Они хотят оставить м'агию в тени, поэтому отбраковывают бродяг, которые не могут удержать свою м'агию в своих штанах. Если ты создаёшь слишком много беспокойства, пытаешься вылезти со своими талантами на люди, если растворил рожу копу средь бела дня, эти ребята навестят тебя. Они могут оставить тебя в живых, могут убить быстро или сделать тебя этаким примером, и твоё имя станет синонимом отчаяния. Они существуют сотни лет, дольше, чем любой другой ковен. Они не смогли бы выживать так долго, если бы не были профессионалами своего дела. Не пытайся дразнить их.

Новая Инквизиция купила себе тот статус, который Спящие заслужили. Кто-то говорит, что они работают на правительство США, или на Католическую Церковь, или даже на Билла Гейтса. Какой бы ни была их история, у них есть деньги, талант и политика, которую никто не понимает. Они рассылают команды адептов, хакеров, убийц, экс-гангстеров и прочих *специалистов*. Они не боятся убивать, красть м'агию и безжалостно прожигать себе путь сквозь оккультный андеграунд в погоне за желаемым. Но ещё они профессионалы в духе старой мафии: ты можешь договорится с ними, если у тебя есть мозги и ты играешь честно. Новая инквизиция - это люди, которые быстро ликвидируют тех, кто привлекает их внимание. Это ребята, которые развернулись в начале 90-х и чьи **бойцовские качества** стали легендой: бесстрастные психи в дождевиках и хирургических масках, которые убирают людей оружием с глушителем.

Шизики из **Мак Аттакса** привыкли быть всеобщими любимыми мальчиками для битья. Это движение идеалистов, которые всегда голосуют за Надера. Их фишка в том, что все они работаю за гроши в сети самых популярных закусочных быстрого питания, которые, как они клянутся, связаны с мировыми энергетическими потоками или каким-то схожим дерьмом. Они пытаются привнести свежую струю м'агического ренессанса или изменить весь мир, а может даже сделать всех до единого вегетарианцами - ответ зависит от того, кого из них ты спросишь об этом. Они делают это, запихивая м'агию в еду, чтобы обычные люди получили немного драйва. Причина, по которой они перестали быть объектом для шуток, заключается в том, что эти ребята взломали сочельник "Проблемы 200" и сорвали величайший м'агичекий акт в мировой истории - по крайней мере так говорят. Сами Маки держат рот на замке по этому поводу, но их дух определенно возрос. Они искренни, полны надежд и, скорее всего, заблуждаются. Присоединяйся к ним, используй их или воюй с ними, но не игнорируй.

Секта Обнажённой Богини идёт своим странным путём. Большую её часть составляют женщины, но не всю. Они поклоняются чему-то вроде богини и вербуют новых членов. Они стали бы очередной сектой новой эры, если бы их Богиня не существовала в реальности. Вот тут и начинается самое интересное. В конце 90-х повсеместно начала распространяться пиратская видеокассета с любительской порнографической записью. Два парня трахают девицу, но внезапно она превращается в сияющий свет и исчезает. Эта запись настолько странная, что даже наблюдая её, ты изменяешь свой собственный жизненный путь. Эта женщина - Обнажённая Богиня, а сцена на пленке запечатлела её вознесение на Небеса (или что еще там произошло). Штаб-квартира секты находится в Чикаго, но они уже расползлись по всей стране. К чему они на самом деле стремятся и во действительно верят - для тебя загадка.

Существует множество ковенов и дюков, о которых чаще слышат, чем видят. Неприкаянные **Агенты Отречения** по слухам выворачивают твою личность наизнанку, но никто не знает, почему - возможно, просто чтобы поржать. Существует **Церковь Герольдов Смерти** в Лос-Анджелесе, представляющая из себя то ли скопище извращенцев-неудачников, то ли вестников апокалипсиса. Сан Франциско поделён пополам между **Стерносами** и **Братством Уличных Пробок**, тогда как западное побережье известно в основном всякими одиночными дюками, наподобие **Крадущегося Дана Маккея** и Нейла Красавчика, везучего неудачника. Что-то, называемое **Фриком**, вдохновляет кошмары и поллюции от Милуоки до Гэри в Индиане, а в Сент Луисе вы можете найти **Вис Валитудо**, группу, которая поклоняется ангелам, распивая собственную мочу, и может исцелять рак глубоким массажем. **Человек-Кусающий-За-Глаза** убивает свои жертвы на территории северных штатов и юга Канады, если, конечно, это не городская легенда. Орегон - дом для **Фрибастеров**, которых можно было бы легко спутать с группой глупых, коммунистических хиппи, если бы они не вынесли подчистую **Ковен Нового Салема** с помощью комбинации симпатетической м'агии, яда гремучей змеи и задорного кунг-фу. Никто не уверен, что происходит в Остинском **Ордо Корпулентус**, но они продолжают толстеть, тогда как их враги исчезают. Велосипедная банда **Райские Дьяволы** гоняют по трассе 666 в Нью Мехико, заявляя, что участвуют в разборках с демонами во имя Иисуса. В Новом Орлеане есть настоящий **Вуду**, а в их **Баре для Трезвенников** есть горячая линия связи с умершими. В заливе Тампа обитают **Костяные Пираты** с ритуальным приапизмом (непроходящая эрекция). Рыболовецкая индустрия Мэна(штат) наводнена мощным ковеном под названием **Колдуны**, а в Джерси есть **Храм Избранных Сатаной**. В Нью Йорке есть группа адептов, почитающих имена пророка **Роуз Кренстон Кроун** и **Бони Тони Моркони**, оба настолько крутых (или глупых), чтобы использовать свои настоящие имена, но благодаря этой секте Нью-Йорк - это огромная м'агическая пустошь, которую даже Спящие обходят десятилетиями. Конечно, есть тысячи различных баек по поводу 9\11, в которые никто не верит. Целый букет легенд старой школы, по-большей части о чокнутых бессмертных дюках, наподобие **Николы Фламеля**, **Рыцарей Грааля**, **Калиостро**, **Восьми Бессмертных** и **Комте де Сен-Жермене**. А некоторые шутники пытаются что-то ещё трепать об этих заезженных **Иллюминати**.

Оккультный Мейнстрим

Оккультный мейнстрим существует везде, где есть книжный магазин по Новой Эре. Люди выправляют себе психику, консультируются у хиромантов, перестраивают свои дома ради хорошего Фен Шуя, лечатся у психохирургов, читают Кастанеду, Кеннета Хайта, Дирка Алана и Тревора Рэйвенскрофта, а также чистят свои ауры с помощью волшебных кристаллов. Все они - оккультный мейнстрим. Есть те, кто верит в фей, ангелов, вампиров или Рамту. Сатанисты, движение Раелиан или Виккантсво - все они тоже члены оккультного мейнстрима. Если ты принимаешь существование паранормального в своей жизни, то и ты входишь в их число.

Что отделяет его от оккультного андеграунда, так это то, что в оккультном мейнстриме никто не знает даже элементарных вещей про адептов, инкарнации и ковены. Там не знают никакой м'агии, которая даёт реальные результаты. Они занимаются своими делами, но это все не настоящее.

Возможно, существуют тысячи людей, которых обдурил Милтон Бредли со своей Доской Уиджи, на каждого, кто провел действительно успешный ритуал или нашёл путь м'агии. Но оккультный андеграунд движется вместе с оккультным мейнстримом всё время, подобно маленькой рыбе-прилипале в большом океане. Ты тоже будешь. И вот почему.

Защитный Окрас

Ядовитые змеи любят густую траву, так как она помогает им прятаться. Аналогично андеграунд прячется в мейнстриме, потому что люди там не вздрагивают при упоминании *Телемических ритуалов* и *Алхимического расщепления ядра*. В андеграунде больше чудаков и одержимых, чем на любом фестивале по Стар Треку, и некоторые из них используют мейнстрим, чтобы понять, как социум представляет себе нормальных оккультистов. Они имитируют ребят с маятниками в варёных футболках, и, когда копы хотят узнать, чего это они копаются на кладбищах, они подсовывают им оккультный хардкор, выглядящий как мейнстрим и не теряют бдительности.

Канарейка в Угольной Шахте

Дюки андеграунда, привлекающие внимание, должны держаться оккультного мейнстрима. Таким образом, когда ФБР зайдёт в книжный магазин Сакральной Пирамиды, чтоб поспрашивать про всяких странных посетителей, ты отмажешь их так же быстро, как хрустальные шары на полках. Просто представь дело так, что вы занимаетесь этим все вместе.

В Поисках Люка Скайуокера

Страждущие Йоды андеграунда в поисках нужных им Люков могут найти их в оккультном мейнстриме. Почитатели, последователи, прислужники, ученики или домашние рабы - все твои, если можешь показать им маленький фокус-покус.

Иголка в Стоге Сена

Ищешь кого-то, кто знает, что к чему? Или у тебя просто есть какой-то талант, который ты хочешь скрыть? Это лучше удаётся в оккультном мейнстриме, чем в публичной библиотеке Клуба Ротери.

Перепих

Если ты переспал со всеми панками, рокерами и готами страны, ты можешь найти себе мальчика или девочку на ночь в оккультном мейнстриме. Здесь ты можешь найти людей, которые западают на магические штучки, а не на всякие дешёвые трюки. Советую остаться там подольше - это последняя

остановка перед тем, как стать фанатом *Человека из Атлантиды*.

Оккультный Андеграунд

Это место, где происходят настоящие события. Это свободное объединение людей, которые знают о ритуалах, ковенах и подлинной силе. Они видели м'агию вблизи, своими глазами и они знают, что в этом мире есть больше, чем крест и полумесяц. У них есть даже некоторое представление о том, как все происходит на самом деле.

Но здесь нет клубных карт, нет памятки для сотрудникам. Подобно конспирационным теоретикам или уфологам, мало кто из андеграунда приходит к общему мнению. Оккультный андерграунд разделен на множество различных ветвей и кроме обычных банд, есть такие ребята, которые игнорируют даже такое клише, как ковен. Существуют различия в воззрениях на космологию, природу м'агии и существование Сен-Жермена. Причём каждый может придерживаться сразу нескольких точек зрения. Это подобно трёхмерным диаграммам Венна, где всё движется и изменяется.

Нет ничего ужаснее для группы шизиков-единомышленников, чем взять свои игрушки и разойтись по домам. Даже если их заставляют разделяться, люди оккультного андеграунда сплачиваются. И вот почему.

Социальный Надзор

Если ты думаешь, что можешь быть круче всех, даже если целая площадь восстанет против твоего паноптикума, значит ты даёшь неплохую работу другим фрикам. Члены андеграунда работают сообща, когда дело касается вопросов выживания. Или этим займутся Спящие. Этого тебе точно не захочется.

Встреча с Неестественным

Люди андеграунда скорее всего распознают сверхъестественный феномен, и скорее всего неплохо подкованы психологически на тот случай, если придётся иметь дело с такого рода явлениями. Если бы охотники за привидениями действительно существовали, ты мог бы позвонить им, а не заморачиваться сам.

Бартер

Порномант не может заниматься своим мумбо-юмбо, используя кофейную чашку Кеннеди, зато синяка она приведёт в восторг. Информация и артефакты вращаются внутри андеграунда, формируя теневую экономику символов и знамений.

Безопасность

Знание того, что подросток, отжигающий на скейте, может превратить твои потроха в желе, полезно в том случае, если он поцарапал в твою тачку. Когда все знают, кто и на что способен, вы все в большей безопасности друг от друга.

Право на Хвастовство

Твоя мама не погладит тебя по головке за то, что ты получил Великий заряд или нашёл 6 глаз Самуэля Льюиса. Может быть, твоя одержимость не приносит такого удовлетворения, пока рядом нет никого, кто мог вы восхитится тем, какая ты блистательная личность. В андеграунде ты можешь получить восхищение или страх единственной аудитории, которая достойна уважения.

Одиночество

Иногда становится попросту тяжело следовать по пути саморазрушающей веры в одиночку. Нормальные люди просто не поймут, почему ты вбиваешь в себя гвозди, тратишь все свои деньги на редкие книги, которые даже не читаешь, не можешь пропустить повтор Элли МакБилла, даже если видел его уже сотню раз. Другие представители оккультного андеграунда могут выглядеть странно, вызывающе или просто неправильно даже для тебя, но, как минимум, они готовы прийти на твою следующую вечеринку.

Андерграундные Течения

Две крупнейших области оккультного андеграунда заняты адептами и инкарнациями. Каждый из них имеет свой взгляд на мир и, конечно же, все они по-своему правы. У каждого свой андеграунд.

Течение Адептов

Большинство адептов - странные, шизанутые затворники. Это сумасшедшие старики, валяющиеся на улицах, или опустошённые типы, живущие в ржавеющем школьном автобусе на свалке. У них есть своё, искажённое мировоззрение, дурацкая одержимость, и они продолжают делать всё по-своему, становясь всё более и более ненормальными, пока даже медицина не становится бессильной.

Они не представляют для тебя интереса. До тех пор, пока ты не разобьёшь бейсбольной битой их окно. В этом случае они становятся очень раздражены. Не тыкай в них палкой, и они не тронут тебя.

Но есть и те, кто стремится к обществу, особенно если живут в городах. Конечно, их друзья - это люди, чей стиль жизни соответствует их мировоззрению. Дипсоманты тусуются вместе с другими выпивохами, пусть даже и не адептами по сути. Нарко-алхимики выступают на нарко-сцене, где и играют в свои игры. Адепты с различными одержимостями не имеют ничего общего, пока долг или необходимость не заставят их объединиться. Есть некоторые исключения, но тем не менее они не

собираются каждый месяц, споря о местных законах и о том, кто следующим побежит за пончиками. Поэтому городские адепты до сих пор ищут себе подобных, также как и все остальные в оккультном андеграунде. Из-за своей трансгрессивной и навязчивой природы андеграунд адептов характеризуют как собрание слухов, подозрений и пафоса.

Конечно, порой возникает настоящая дружба или, что ещё реже, в городском андеграунде адептов возникает сообщество, члены которого конфиденциальны достаточно, чтобы сохранять аполитичность и секретность (Сан Франциско, например). В таких удачливых городах существуют настоящие сообщества - группы людей, которые проводят время вместе, потому что они этого хотят, потому что у них есть общие цели и ценности и потому что, заканчивая встречу, они чувствуют себя лучше, чем до неё. Но таких городов очень и очень мало.

Течение Инкарнаций

Сознающие себя инкарнации встречаются также часто, как и адепты, может быть даже чуть чаще, поскольку инкарнации, следующие одному архетипу, имеют намного больше общего, чем адепты одного пути. Чаще всего адепты вырабатывают свою одержимость в детстве и даже в том случае, если два адепта смотрят на мир через одни и те же очки, у них всё равно может быть совершенно разное поведение и отношение к окружающим. Скрытая природа большинства сил инкарнаций по большей части имеет менее экстремальные проявления, а также способствует смешению аватаров с обычным обществом. И раз у них меньше нужды прятаться от изобилующих толп, а также, к примеру, предполагаемых ватиканских отрядов чистильщиков, то у них меньше нужды прятаться и друг от друга.

Местные течения складываются на основе того, как инкарнации представляют себе источник своих сил. Верующие в Сантерию формируют свою собственную небольшую группу, тогда как Южно-Американские Альтернативные Католики могут действовать исходя из представляемой ими конкуренции между представляемыми ими архетипами, но это редко доходит до насилия.

В некоторых местах инкарнации верят, что их силы исходят от определённых богов или богинь, что делает любого следующего *ложным* богам - врагом, с которым следует разбираться жёстко и неотступно.

А есть такие группы инкарнаций, которые считают, что они экстрасенсы, присоединившиеся к аспектам юнгианского коллективного бессознательного. В истоках их деятельности нет религиозных мотивов, но они могут быть столь же жестокими, как и верующие в свою божественную миссию.

Единственная очевидная социальная опасность для инкарнаций состоит в том, что когда они растут в силе и приближаются к своему архетипу, они становятся всё более и более зависимы от него в ущерб своей собственной личности. И, как следствие, когда они видят угрозу своему архетипу, они расценивают её как прямую и личную угрозу себе.

Низкоуровневые инкарнации имеют гораздо больше шансов удержаться в течении, чем те, кто на вершине игры. По некоторым причинам могущественным аватарам очень сложно разделять с кем-либо свой путь.

Встреча Потоков

Течения адептов и инкарнаций сталкиваются друг с другом внутри огромного оккультного андеграунда и даже внутри всё ещё огромного оккультного мейнстрима. Но они редко распознают друг друга как различные традиции, одна из которых основана на нарушении, а другая - на приспособлении. Каждая из них чаще видит другую как несовершенную или испорченную версию самой себя.

Адепты, встречающие инкарнаций, часто полагают их такими же адептами - они же могут изменять реальность, правда? Или хотя бы манипулировать ею в своих целях. Если аватар расскажет адепту свои теории о радиоподобной настройке на силу каналов, то адепт вряд ли это оценит. Скорее всего он пожалеет эту глупую инкарнацию, которая, похоже, нашла какой-то ущербный путь м'агии с очень маленьким доменом.

Таким же образом инкарнации, как правило, представляют адептов как кого-то, следующих действительно странному архетипу или же тех, кто сильно заблуждается относительно реальной природы вещей, экстравагантными чудиками, обязательно наподобие Блаватской или Кроули. С точки зрения инкарнации эго адепта слишком сильно замутняет его связь с космосом.

Всё это предполагает, что мистический практик любого из течений будет откровенен по поводу своей силы. Чего практически никогда не происходит. Тайна - это сила, и открытие любой информации, которую можно использовать, как твою слабость или ограниченность, это акт величайшего доверия или величайшей глупости. Именно поэтому Ахиллес никому не говорил о своей дурацкой пятке.

Следовательно, большинство людей в андеграунде крайне скрытны, когда вопрос касается принципов работы их м'агии. Зачастую не только инкарнации и адепты не могут понять истинной природы друг друга, но и очень немногие адепты могут понять адепта другой школы. Точно так же аватары, встретившие себе подобных, часто полагают, что незнакомец исказил или неправильно понял их личный архетип. Они могут даже не понимать самого факта существования других архетипов, настолько же могущественных, как они.

Когти Тигра

Ты находишься в одной комнате вместе с тремя твоими худшими врагами, причем эти трое тоже друг друга ненавидят. Ты готов заплатить по счетам и разобраться со всеми, но на полу между вами четырьмя лежит спящий тигр, и никто не может выйти из комнаты.

Эта ситуация называется *оккультный андеграунд*. В нём есть множество группировок, слабые хотят то, что есть у сильных, а сильные отнюдь не пылают желанием поделиться, маленькие хотят однажды стать большими, сильные хотят оставаться в тени, и у каждой группы есть причина думать, что другие группы - коварные обманщики, опасные, завистливые и вообще бесят.

Но есть ещё и тигр, дремлющий на полу. Порой он раздувает ноздри, чуя запах свежего мяса. Порой он зевает, демонстрируя ужасающий набор смертоносных клыков.

Тигр - это бесполезная общественность, публика. Прямо сейчас, когда публика слышит слово *м'агия*, она думает о Копперфильде. Но если кто-то окажется слишком беспечен, то тигр проснётся и всех оккультных группировок вместе не хватит, чтобы остановить толпу от превращения их в закуску для тигра.

Вот почему Спящие делают то, что делают. Вот почему оккультный андеграунд - это андеграунд. И вот почему умные дюки делают свои дела в темноте.

Не веришь в тигра? А ты и не обязан, потому что тигр верит в себя. И вот что происходит, когда он просыпается:

- *186 г. до н.э., Рим.* До Сената доходят слухи об использовании м'агии и случаях каннибализма в дионисийских культах; казнены около 7 тысяч вакханок.
- *1307 г. Париж, Франция.* Орден Тамплиеров арестован и казнён по подозрению в колдовстве и ереси.
- *1513 г. Женева, Швейцария.* Сожжено 500 предполагаемых ведьм.

- *1586 г. Трер, Германия.* В течение зимы сожжено 120 предполагаемых ведьм.
- *1621 г. Гейдельберг, Германия, Париж, Франция.* Всех, считавшихся Розенкрейцерами забили камнями; философ Рене Декарт с трудом избежал' суда Линча в 1623 г.
- *1628 г. Лондон, Англия.* Предполагаемый колдун Джон Лэмбе был забит камнями.
- *1645 г. Челмсфорд, Англия.* 19 предполагаемых ведьм были вздёрнуты само провозглашённым *Генералом Охотников-на-Ведьм* Мэтью Хопкинсом
- *1651 г. Ницца, Селесия.* Были заживо сожжены 42 предполагаемые ведьмы.
- *1666 г. Вестминстер, Англия.* Астролог Вильям Лили был подвергнут допросу парламентом за предсказание Великого Лондонского Пожара; с трудом избежал казни.
- *1680 г. Париж, Франция.* 37 казнённых, 146 получивших пожизненное заключение после 3-летнего расследования парижской тайной полицией дела о Чёрных мессах и ведьмовских ковенах; затронут был даже Версаль.
- *1692 г. Салем, Массачусетс.* 19 предполагаемых ведьм повешены.
- *1727 г. Сербия.* Убийства предполагаемых вампиров по всей стране, подобная же паника захватила Истрию, Словению, Венгрию и Восточную Пруссию.
- *1844 г. Карфаген, Иллинойс.* Основатель течения мармонов, контактер с ангелами, линчёван буйной толпой.
- *1941 г. Берлин, Германия.* Гитлер собирает всех астрологов, масонов и прочих оккультистов в лагеря, опасаясь астрологического влияния на поражение Гесса.
- *1945 г. Уорикшир, Англия.* Подтверждённый колдун Чарльз Волтон был убит.
- *1948 г. Ст. Андре-де-Бруаз, Франция.* Подтверждённый колдун Леон Баннет убит испуганным соседом.
- *1949 г. Кита, Эквадор.* 5 людей были сожжены заживо на радиостанции после того, как поставили в эфир *Войну Миров*; ещё 11 серьёзно пострадали.
- *1991 г. Чикаго, Иллинойс.* Румынская тайная полиция убила выдающегося учёного-мага Яна Кулиану.
- *1998 г. Ява, Индонезия.* Более 200 человек были линчёваны по подозрению в том, что они *ниндзя-волшебники*.

Что Ты Слышал

Люди оккультного андерграунда любят болтать. Иногда они даже говорят правду:

- В Луизиане живёт женщина, умеющая работать с глазами. Она может исправить твоё зрение. Хочешь снова видеть мир как ребёнок? Или может быть наоборот, ты не хочешь чего-то видеть?
- Знаешь, а ведь все эти детские игры, наподобие классиков, на самом деле работающие ритуалы. Но тебе нужно искренне верить в них. Дети верят, но не знают, что эти ритуалы на самом деле делают. Только поэтому они и остаются живы.
- Лучший провидец Америки - женщина, живущая в секвойе, в Калифорнии. Её называют "женщина-сова" и она может предсказать, что произойдет с тобой, но только если ты принесёшь ей три живых мыши.
- Истинные правители мира - Граф Дракула, Мерлин и Вечный Жид - встречаются каждый год, оканчивающийся на 0, в частном клубе на западной стороне Лондона под названием "Мандрагора Армс", чтобы обсудить свои "планы" на следующее десятилетие.
- Существует ковен, заправляющий в закусочных быстрого питания, который хочет захватить весь мир, просто накачав самую популярную еду мощным магическим наркотиком.
- Интернет - один большой двигатель. Чем быстрее информация течёт в нём, тем больше энергии он генерирует. Если кто-либо найдёт способ поглощать эту силу, он станет правителем всего мира.
- Стакан Биэна до сих пор стоит в одном Дублинском пабе. Кто выпьет из его стакана, обретает дар поэта, но какова цена?

- Знаешь, все эти сотовые вышки предназначены отнюдь не для работы сотовых телефонов. Они построены правительством США, агенством CTAP(California Technology Assistance Project), которое нашло способ вытягивать естественную м'агическую энергию из ничего не подозревающих людей. Для чего они её используют до сих пор неизвестно.
- Президент США на самом деле механический робот, контролируемый ковеном из семи подростков.
- Почти любая детская считалочка была создана как учебное пособие для магов. И поверь, ты даже не хочешь узнать м'агический смысл "Слепых Мышек".
- Дельфины эволюционировали из людей миллионы лет назад.
- Кошки - это мощнейшие генераторы альфа-волн, и они используются секретными правительственными ведомствами как восполняемый источник энергии.
- Мороженщик на углу 9-й и Свободы хранит на дне своей тележки, под сухим льдом, говорящую человеческую голову. За серебряный доллар он позволит тебе задать ей один вопрос; голова знает всех, кто хочет твоей смерти, а также их мотивы.
- "Череп и Кости"(имя тайного общества на базе Йельского Университета (США, Коннектикут)) - это больше чем просто название. Правительство США управляется говорящими черепами всех своих президентов, оживлённых при помощи древнего кельтского ритуала. Кеннеди застрелили в голову, так как он был могущественным псиоником и мог перебороть остальные головы.
- В Бельгии живёт парень, который может загнать снежный шторм в бутылку. Он делает их на продажу.
- Никогда не насвистывай "Yankee Doodle Dandy" когда стоишь в Аламо(см. битву за Аламо 1836г., Техас) на рассвете дня.
- Автомобили выросли достаточно, чтобы начать ненавидеть людей.
- В Канаде живёт парень, слепой от рождения, который пишет красивые картины лебедей, спящих на старых двигателях. Он говорит, что рисует Бога.
- Хорошие новости: м'агия тантрического секса работает!
- В Калифорнии существует культ, который нашёл способ объединить Вуду с **Портретом Дориана Грея**. Они становятся всё более прекрасными, тогда как обитатели небольшой деревеньки в Канзасе рождаются всё уродливее и уродливее.
- Где-то крутится кассета, содержащая запись ритуала, создающего саундтрек к жизни заклинателя. Его смысл в том, что ты никогда не пропустишь что-либо подозрительное и не прошляпишь романтический момент. Но в конце этого саундтрека звучит лишь долгая жуткая нота, а затем - тишина.
- В Атланте есть забегаловка, если ты закажешь там блюдо дня, тебе, помимо чашечки горячительного, дадут маленькую полоску бумаги, на которой указана дата твоей смерти. После этого большинство людей её либо выкидывают, либо случайно съедают.
- Один из самых могущественных адептов и мире обитает в Алерте, в Северо-Западных территориях (Канада). Это стоящая поездочка.
- В Литтл-Роке, Арканзас живёт мальчуган, чья м'агическая сила исходит из скуки.
- Комт де Сьерж(служба информационно-сервисной поддержки) ведёт список рассылок, из которого ты можешь узнать о будущем вселенной, шикарный рецепт печенья, ну и так далее.
- У кошек есть свои собственные школы магии, немного похожие на дипсомантию, но использующие кошачьи игрушки. Откуда я это знаю? Мой кот сказал мне. А почему вы спрашиваете?
- Это новомодное Евро - единственная валюта, которая не может быть использована плутомантами.
- Существует место в центральном Деловаре, где произошло что-то очень известное, что-то важное, ключевое для истории США. Дети читают об этом в учебниках истории, туда ездят туристы, но пара клиомантов, которые живут неподалёку и собирает м'агию с этой зоны, изменяет разум всех тех, кто посещает это место так, что они не только забывают о нём, но и теряют возможность узнать о нём снова.

- С огромной опасностью для жизни и души, можно использовать Ведические тексты для предсказания обыденных событий, например, результата футбольных игр. И это может стать неплохим источником дохода. Таким способом заработка при помощи священных текстов воспользовались Иллюминати.
- Некоторые - многие? все? - домашние животные - телепаты и ведут запись того, какие люди обращались с ними хорошо, а какие нет. Однажды они отплатят за всё - и за хорошее, и за плохое.
- Гвоздичные сигареты с эмблемой бриллианта на них используются для передачи заряда от одного мага другому. Никто не знает, кто делает эти сигареты.
- Проклятье Иллюминати состоит в их неспособности умереть естественным образом, совмещённое с неспособностью продолжить род. И с каждым прошедшим годом те капли удовольствия, которые они получают от чувственного мира, становятся всё меньше и меньше.
- Если ты синхронизируешь лондонскую запись "Иисус Христос - суперзвезда", ну знаешь, в которой Мюррей Хэд играет Иуду, с двд-записью "Касабланки", то когда ты дождёшься песни "Poor Jerusalem" всё станет совершенно ясным - ты услышишь песню, объясняющую всё происходящее в фильме.
- Множество высокопоставленных полицейских являются послушниками особого, основанного на законе антим'агического пути. Они используют силу, данную от поддержания правопорядка, ради укрепления морали. Они ведут войну против группы коррумпированных копов, которые используют силу, полученную от преследования невиновных, в своих целях. Более половины полицейских операций как-то связаны с этим конфликтом.
- Тебе нравятся "Little Rascals"? У Смитти, моего приятеля из Немо(Вьетнамская война) была тётя, которая собирала шмотки "Our Gang". Она дала ему локон волос Карла "Альфальфа" Швитцера в качестве талисмана на удачу. Швитцер отрезал свой фирменный вихор очень часто, пока был подростком и продавал его. И, чёрт побери, Смитти вытворял совершенно безумные вещи - когда мы попадали в дерьмовую ситуацию, он всегда выходил без единой царапины.
- Причина, по которой никакой икономант не может канналировать Джимми Моррисона, Король-Ящерица - и она заключается в том, что Джим Моррисон попал в историю как первый икономант. Ах да, Джимми жив и он канналирует самого себя, живя в Лос-Анджелесе.
- Все оставшиеся в мире тамплиеры докладываются напрямую семи японкам, живущим в Тель-Авиве.
- Все эти сообщения на тему "Сделай деньги быстро" - не спам. Каждое из них содержит в себе частичку секретного числа Зверя, и, если у тебя в ящике наберётся достаточно таких писем, ты сможешь восстановить его имя и поговорить с Врагом!
- Если ты переберёшься через старую кирпичную стену на Эвергрин Стрит в нужное время, то попадёшь в страну мёртвых.
- Существует м'агическое слово - оно даёт силу всей м'агии. Каждый раз, когда оно произносится, в поток м'агии вливается маленькая струя. Это слово начинается с "th" и заканчивается на "e"(неопределённый артикль the). Не существует более популярного слова. Если ты ни разу его не произносил, то м'агия против тебя бесполезна.

Book 2: The World of Our Desires - Chapter 8: Global Campaign

Глобальные Приключения

В глобальных приключениях ты – одержимый член одержимой субкультуры: оккультного андеграунда. Конечно, ты уже прошёл свою инициацию, но ты также успел пережить нечто большее. Ты шмальнул своими м'агическими мумбо-юмбо на ощупь и знаешь о символизме только с надписей на стельках. Нет, конечно, ты слышал кое-что о ритуалах, адептах и инкарнациях, может быть, ты и сам можешь сотворить какое-нибудь мумбо-юмбо. Еще ты осведомлён о том, что существуют одиночки. Твои знакомые называют их дюками, причём вряд ли это разумно – играть в одиночку. Дюки делают это, потому что они достаточно сильны, достаточно странны, могут гнуть свою линию до упора и слишком «воняют» для командной игры. Если ты не дюк, у тебя есть неплохие шансы попасть в компанию людей, которым ты доверяешь или которых боишься, и таким образом стать частью ковена.

Создание Своего Ковена

Ковены бывают нескольких разновидностей – твоя группа и/или ведущий решают, какой ковен будет у вас. Это может быть большая, уже существующая тусовка, о которой ты уже слышал, типа парней из Новой Инквизиции или что-нибудь совсем новенькое. Это может быть даже что-то, что ты только что создал вместе с остальными персонажами. Дальше будет несколько специфичных ковенов, а также несколько типажей, с которых можно будет начать.

Новая Инквизиция

Ты работаешь на пафосных ублюдков новой школы оккультного андеграунда, какую-то извращённую версию Французского Иностранного Легиона. Подпиши контракт – и они сотрут всю твою жизнь, решат все твои проблемы, вернут все твои долги. Но им нужен не абы кто: гангстеры, шпионы, наркоторговцы, журналисты и, конечно же, возможные адепты и инкарнации. Или ты один из таких – или ты в пролёте. Ключевой момент работы на Новую Инквизицию(НИ) в том, что у них есть что-то на тебя, что-то, делающее тебя лояльным – это может быть компромат или большие бабки, в любом случае ты у них на крючке. Но пока ты работаешь на них, у тебя есть инструменты и возможность самому контролировать свою жизнь. По сути, если они нанимают только засранцев, значит ты – засранец в компании засранцев. Думаю, этот факт поможет тебе спать по ночам.

Цели:

Следуй приказам НИ: исследуй, внедряйся, саботируй, кради или даже убивай. И делай свою работу хорошо. Продвигаясь по карьерной лестнице, ты начинаешь с уровня D – и можешь вознестись до A, чтобы получить больше власти, ну и ответственности. Используй НИ для прикрытия своих собственных целей. Если ты прикроешь их спину, они прикроют твою.

Средства:

Тонны бабла. Быстрые тачки. Крутые стволы. Мощные мышцы. Офигенная м'агия. И они готовы использовать всё это для достижения своих целей: сделать мир лучше, что бы это ни значило.

Недостатки:

У тебя на спине мишень. Существуют дюки и даже целые ковены - причём их немало – которые ненавидят и боятся НИ, а есть даже такие придурки, которые считают, что могут поднять себе репутацию, прихлопнув агента НИ, наподобие тебя. Также твои приказы часто влекут за собой насилие и страдания, даже когда они кажутся не к месту, а твои боссы говорят тебе только то, что ты должен знать. Причём по большей части они даже не знают *этого*.

Примеры:

Агенты НИ работают в команде. Некоторые общего назначения, некоторые – более специфичны.

- *Ударный отряд:* Убийцы и штурмовики. Тебе не нужна м'агия, чтобы делать свою работу. Тебе нужно что-то травмирующее.
- *Сыщики:* Расследование и внедрение. У тебя есть приёмчики, которые нервируют окружающих и ты используешь их так, как никто не ожидает.
- *Фрик-шоу:* М'агия нон-стоп. М'агия это твой наркотик и твоя работа. Найди её, придай ей смысл и притащи её обратно домой, в НИ.
- *Общее назначение:* Один из многих. Вы – первая команда, которая должна будет реагировать на ситуацию, потому что это ваша работа – выяснить, что происходит.

Спящие

Кто-то должен держать всяких засранцев в рамках. Да, Спящие, конечно же, призраки оккультного андеграунда. Это ребята, которые берут на себя тех дюков и ковены, которые потеряли чувство реальности и творят сплошной беспредел. Они задувают огонь, отвлекают прессу, скрывают правду. Чаще они убивают людей, чем оставляют их в живых. Но есть и хорошие новости – если ты Спящий, то люди, которых ты прикончил, всегда этого заслуживают. А для тех, кто этого не заслуживает, у тебя есть право поиска другого решения ситуации – например, просто выкинуть их на обочину. Вы – копы оккультного андеграунда, правда нет никакой судебной системы – всё тихо, понятно и просто.

Цели:

Спящие преследуют цель сохранения спящего тигра (внимания публики) в таком же состоянии приятной дремоты. Посмотри на оккультный андеграунд, на тех людей, которые слишком глупы, слишком заметны, слишком открыто используют свою силу на виду у других, и определи им наказание или другие последствия так, как ты считаешь нужным. Храни мир. И, самое важное – сохраняй тот ореол тайны, который делает Спящих теми, кем они являются: слухов вполне достаточно, чтобы разобраться с большей частью работы, слишком незначительной, чтобы ты занялся ею лично.

Средства:

Всё не так круто, как у Новой Инквизиции, но всё же у них больше ресурсов, чем у большинства доморощенных ковенов вместе взятых. Они знают о м'агии куда больше, чем НИ. И они хороши в том, что они делают. У них нет иных целей, кроме как делать всё клёво, поэтому у тебя есть куча свободного времени, чтобы заниматься своими делами.

Недостатки:

Убийства, и очень-очень много, там очень мало чистой работы. Когда Спящий выезжает на задание, ты, скорее всего встретишь самых безнравственных адептов и наиболее безумные инкарнации. Это необычайно опасная работа. А когда ты становишься бесполезен, Спящие обычно руководствуются

принципом: «Съел кукурузу – выкинь палочку». Ты можешь оказаться палочкой.

Примеры:

- *Полуночные судьи:* Твоя ячейка работает под глубочайшим прикрытием внутри достаточно крупного города, возможно даже региона. Поскольку вы под прикрытием, вы известны и вам доверяют в местных оккультных кругах. И ты скрываешь тайну от адептов и инкарнаций очень тщательно. Подобно волкам ты поддерживаешь стадо, отсекая увечных. В отличие от волков тебе часто приходится встречать сильнейших и ты не можешь позволить ни одному из них выжить, потому что они могут разрушить твоё прикрытие.

- *Лунатики:* Вы никогда не идентифицируете себя как Спящих и крайне редко пачкаете руки. Вместо этого ты и твои приятели исследуете возможные сверхъестественные прорывы, добиваясь того, что ответственность понесут болотный газ и массовая истерия, а не какой-то безумный мудак. Вам приходится иметь дело в огромным количеством сумасшедших, с мистификациями, но иногда вы находите нечто, по-настоящему неправильное, хотя поблизости нет ни одного адепта, которого можно было бы в этом обвинить. И вам нужно разобраться и прикрыть это дело.

- *Убойный отряд:* вы актёры в театре ужаса. Ваша работа – делать восхитительные, запоминающиеся представления или, как называет их ваша аудитория, – «предупреждения от Спящих». Вы не просто убиваете людей, ваша работа - дать понять, что Спящие как Санта – они знают, когда ты спишь, и знают, хороший ты мальчик или плохой. Вот только подарки они кладут не в носки, а в черепушку.

- *Бродячие чудовища:* Тебе дают имена, информацию, адреса людей. И ты их убиваешь. Ты путешествуешь по свету и встречаешь самую опасную, самую жуткую, самую дикую м'агию, которая только существует, – и всё во имя защиты обывателей от всякого дерьма (и наоборот). Ты не несёшь ничего, кроме насилия, не оставляешь ничего, кроме кровавых разводов и не приобретаешь ничего, кроме ночных кошмаров.

Секта Обнажённой Богини

Концепция Обнажённой Богини настолько же стара, как и само человечество, но наконец-то она покинула реальность мифов и стала живым божеством. И всё это случилось на видео. Актриса, снимающаяся в порнофильме, вознеслась как богиня и после этого оккультный андеграунд изменился. Ты – последователь нового олицетворения старого принципа – Обнажённой Богини и это соединяет тебя с изнанкой реальности. Ты можешь чувствовать её, двигаясь, как будто ты её любовник, раньше ты не чувствовал ничего подобного ни к одному человеку. Осознай эту мысль - теперь ты должен поделится ею с миром. Но мир ещё не готов, а у оккультного андеграунда разные мнения по поводу твоих замыслов. У Обнажённой Богини есть характер – ярость наравне с состраданием и ты должен нести их обоих вместе с Её первобытной мудростью.

Цели:

Служить Обнажённой Богине, развивать Секту, обращать в свою веру, карать еретиков, нести Её правду этому миру, обитать в метафизическом храме близости, где страсть и единение становятся одной пылающей истиной, и остерегаться древнего Культа Богини, поскольку они отрицают Её божественность.

Средства:

Пыл истинной веры. Группа близких верующих, которые доверяют и защищают друг друга. Мощь Её м'агии. Вера в то, что ты прав.

Недостатки: Фактически каждый в оккультном андеграунде, да и в обычном мире, считает, что у тебя поехала крыша. Твоё стремление принести Её силу в этот мир уже создавало тебе проблемы со Спящими и непременно создаст ещё.

Примеры:

- *Эмиссары:* Твой ковен был направлен в новый город, чтобы основать там магазин, найти место для встреч и освятить его. Поставить на поток набор новобранцев. Изучить местный андеграунд и способы взаимодействия с ним. Передать информацию обратно в Секту и получить дальнейшие распоряжения. Возвеличить блистательные моменты близости на публике, которая не предаст твою м'агическую натуру: публичное искусство, культурные выставки, гламурные шоу и нелегальные свингинг-пати. Выдвори Спящих из своей зоны и будь готов драться с ними, если понадобится.

- *Послушники:* Ты работаешь напрямую на Императрицу Секты. Твоя задача – собирать знания о смертной жизни Обнажённой Богини, обнаружить Её тайные уроки, тех, кто знал её, и учиться у них. Таинственные силы скрывают Её существование от разума человечества – найди и уничтожь их.

- *Новая Секта:* Секта Обнажённой Богини заблуждается, так же как заблуждался Культ. Вас посетило Истинное Видение Богини, и она не такая пробитая шлюха. Назови свои собственные догматы, добивайся своих целей, а когда придёт время – уничтожь старую Секту и старый Культ очищающим пламенем Её величия.

Мак-Аттак

Самая крупная в мире сеть ресторанов быстрого питания захвачена. Группа адептов, инкарнаций и связанных с ними чудиков вдохновились идеей о новом Золотом веке м'агии, который должен быть рождён под золотыми арками (намёк на символ Макдоналдса). Соединённая между собой

посредством интернета, международная организация Мак Аттак это глобальная, по-большей части анонимная сеть оккультных работников быстрого питания. Поскольку все они волонтеры, ими сложно руководить. Нет никакого централизованного аппарата, тренировочных площадок и даже единогласного мнения о том, каким должен стать "м'агический ренессанс" или хотя бы что это вообще такое.

Цели:

Цели Маков довольно туманны. «Привратники в Новый Век Повседневной М'агии» - звучит почти бессмысленно. Некоторые хотят создать новую кастовую систему с адептами наверху и теми ребятами, которые задирали их в школе, глубоко в низах, другие жаждут века мира, всеобщего равенства, духовного просвещения и секса без заморочек, третьи просто хотят иметь возможность достигать своих мистических целей, не таясь от окружающих. Каждый в Маке работает на свою собственную революцию, но есть одна общая для всех Аттакеров идея, ставшая их основным методом работы – они получают м'агические заряды, а затем засовывают их в ничего не подозревающих клиентов заведения. И, конечно, это даёт множество непредсказуемых и невообразимых эффектов.

Средства:

По миру разбросано более 400 осведомлённых Маков, делая их самым большим мистическим ковеном в мире. (Если вы используете слово «осведомлённых» в качестве «большинство из них знает, как использовать формулы адептов или каналы архетипов»). У них есть человеческие ресурсы, хорошо проработанная сеть коммуникаций, а их цель достаточно туманна, чтобы привлекать широкий спектр людей. Это значит, что среди них представлено огромное количество разнообразнейших путей м'агии, инкарнаций и других интересных навыков.

Недостатки:

Проникнуть к ним проще, чем к бойскаутам. Их великолепная коммуникационная структура оставляет только 10% правды и 90% - всякой чепухи, а также, хотя каждый согласен с туманными общими целями, никто не может прийти к соглашению в конкретных вопросах.

Примеры:

- *Помощники с гамбургерами:* Да, конечно, м'агический ренессанс звучит сладко, но реальность такова, что ты работаешь под постоянным давлением. В мусорных ящиках есть дырки от пуль. И над каждым бездомным и наркоторговцем, которого ты видишь, написано «Не Медли!». Что же касается клиентов - ну, если бы надежда была деньгами, у них набралось бы как раз достаточно, чтобы купить максимальную порцию картошки фри. Прежде чем изменять мир, измени хотя бы тот его угол, на котором ты уже находишься. Революция начинается с вонючего бомжа за третьим столиком. Запомни это.

- *Политические животные:* Вы – маленький м'агический ковен (см. следующие секции) который, так уж получилось, попал в сети Мак Аттака. Возможно цели Аттакеров показались вам более привлекательными, может вы видите небольшую выгоду в том, чтобы использовать численность Мак Аттакеров для камуфляжа и в качестве рычага давления. В любом случае вы – группа внутри группы. У вас больше направлений, чем у Мака но, с другой стороны, враги у вас есть как снаружи, так и внутри.

- *Бардак:* Вы работаете на складе, где хранятся тюки с пакетами, ящики с чашечками и пакеты с подносами: все салфетки, крышки от стаканов, соломинки и всё подобное, необходимое величайшей сети ресторанов мира, чтобы обслуживать миллионы и миллионы... А ещё вы - Аттакеры, забрасывающие м'агические заряды в пакеты для наггетсов и коробки для бургеров,

чтобы те достигли общественности. Только что-то пошло не так. В твоём складе появились новые двери, лестницы в тенях, которые ведут... куда-то ещё. В то место, где прекрасно. В то место, где опасно. В то место, где тебе нужно быть очень осторожным. В то место, которое ты должен хранить в тайне.

Собственный Ковен

Создай свой собственный ковен с нуля. Возможно, у вас была какая-то инициация, вовлекшая в себя всю группу, и сплотившая ее в ковен. Или ковен мог создать один человек, а остальные – просто стали его первыми рекрутами. Вопрос может также стоять так: теология или идеология? Вера или идея? Может быть вы все прошли через некое общее просветление, а может поклоняетесь Элвису. А если это не так, может ваши представления о м'агии и способах ее применения объединяют вас?

Цели:

Зависит от направленности вашего ковена, обычно вы хотите того же, что и все маленькие сплочённые группы: увеличить свои возможности, обрести силу, ценить свои идеалы, противостоять врагам и вербовать неофитов.

Средства:

Преданность привносит ясность – ты знаешь, на где ты стоишь, и знаешь, кто стоит рядом с тобой. Вы лояльны друг к другу. У вас есть чёткие цели, которые не надиктованы кем-то еще – вы сами их выбрали.

Недостатки:

Люди ожидают худшего от вас: вы промываете людям мозги, хотите денег или секса на халяву, подстрекаете людей к суициду или замышляете кого-нибудь убить (возможно, они все правы?). Вам тяжело добиться серьёзного отношения не-оккультистов. Вам тяжело добиться серьёзного отношения от оккультистов, которые уже чего-то достигли. Обычно они считают вас очередной ветвью хрустальношарых рунокидателей (возможно, они правы?). Большинство ковенов считает, что вы неправы и даже могут это доказать. А малейшие внутренние трения или грызня моментально ослабят ваш ковен.

Примеры:

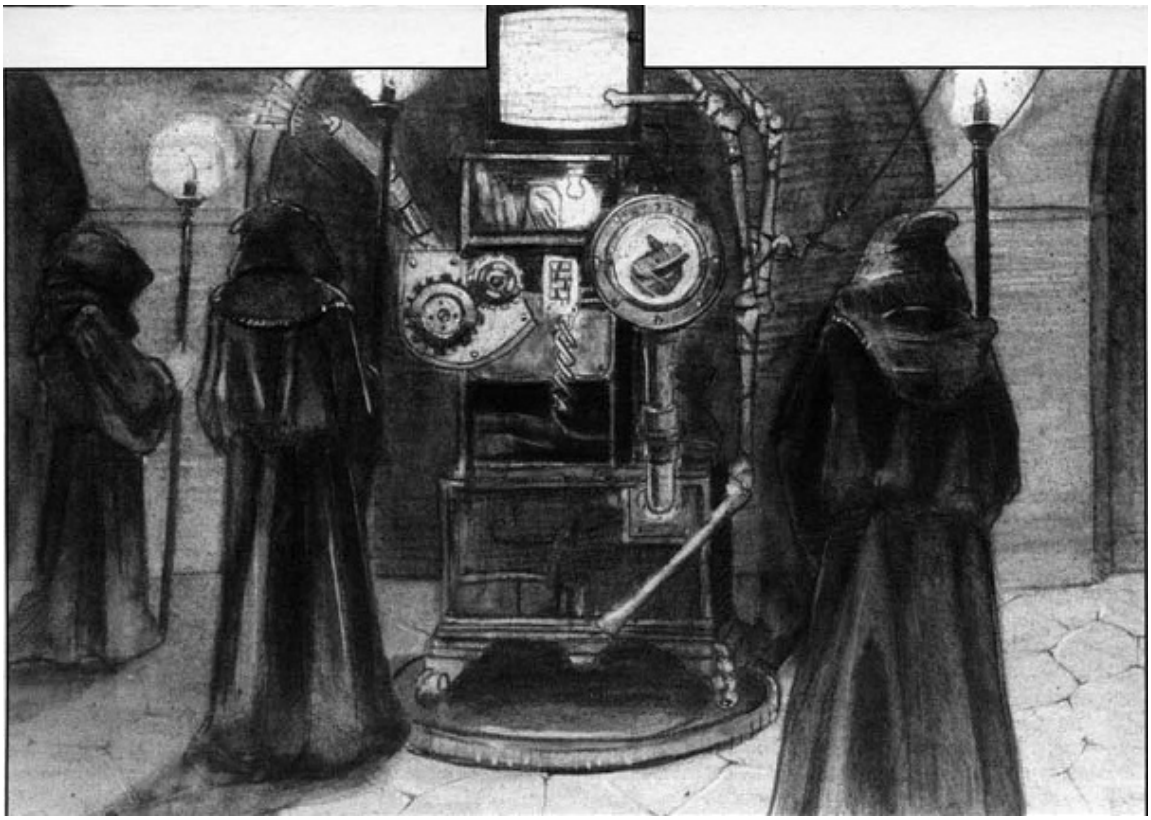
- *Моби Дик.* Мастерство Германа Мелвиля заключается не только оригинальное литературное изложение американского духа – также это и оккультный текст, который при правильном прочтении открывает потаённую душу природы, моря и Великой Американской Нации. Вы, несколько избранных, раскрыли его м'агическое значение, и теперь вы должны испытать описанное там, чтобы занять предназначенную вам судьбой роли капитана и команды корабля штатов. Но сможете ли вы чётко различить бледного Левиафана? И сбежит ли единственный выживший, чтобы поведать миру правду?

- *Дикая Охота.* Эгоистичная «эпидеромантия», практикуемая ложными адептами чужой веры, – это извращение истинного духа контроля плоти. Это великое таинство. А вовсе не унизительный онанизм "постмодернистских" адептов, используемый ими для «зарядки», ты получаешь силу праведным образом: священными ранами, наносимыми друг другу членами Охоты. Эти раны дают тебе власть над своим телом, позволяя проявиться твоим истинным звериным чертам. Охота несётся от Пайн-Барренов до Нью-Джерси, неистовая и свободная, не отягощённая законами или технологиями. Горе тем, кто попытается вмешаться в ваш танец.

- *Общество взаимопомощи.* Если в кратце? Ну, вы работаете по типу масонов, только намного меньше и ваше ритуальное мумбо-юмбо действительно на что-то влияет. Подробнее? Вы – группа инкарнаций, которая по прошествии многих лет стала близкими друзьями и мистическими компаньонами. Вы принесли друг другу официальную клятву, согласно которой каждый из вас сделает всё возможное, чтобы помочь другим в нужде – или просто, чтобы продвинуть их в жизни, любви, бизнесе. Спустя годы вы помогли друг другу несчётное количество раз, как деньгами или советом, так и делом, подобно масонам. В отличие от масонов вы закопали двух своих друзей – никто не говорил, что игры инкарнаций это пикник и, думаю понятно, почему хорошо иметь друзей.

Посвящённые Обыватели

Невежественные люди не могут творить м'агию, но это еще не означает, что следует игнорировать каждого м'агического девственника. Маленькие посвящённые группы сообразительных ребят доказали, что могут достаточно эффектно пнуть под зад оккультный андеграунд (как минимум сильно удивить адептов, которые частенько относятся к любому биржевому маклеру как к жалкому, никчёмному бездельнику). Может, вы заинтересованы в манипулировании м'агией без связанных с этим жертв (и уж точно ничего не может быть лучше, чем манипулировать м'агами). Может быть, вы надоедливые искатели, которые просто не могут или не хотят оставаться в стороне, а может вы увидели тёмную сторону и знаете достаточно, чтобы поставить её на колени.



Цели:

Такие же, как у м'агического ковена, только не столь странные и более практичные. Вы сами определяете свои собственные цели, но практически наверняка такие вещи как: самозащита, устранение врагов и наращивание силы отойдут на второй план.

Средства:

Никакого сумасшедшего, одержимого поведения. А также, в отличие от практически любого адепта, вам легко сказать «нет» всяким фаустовским договорам, отвернуться от обещаний оккультной силы и бросить Большую К'нигу Неясных Волшебных Слов в ближайший мусоросжигатель. Поскольку у вас есть некий общий взгляд на действительность, вам гораздо проще иметь дело друг с другом да и, в общем, со всеми остальными. В терминах кредитоспособности, записей в уголовных делах, психологической истории и личной популярности вы скорее всего на голову обходите любых адептов.

Недостатки:

Не хотелось бы показывать пальцем, но у вас нет всяких клеевых фокусов. Если вы при этом сотрудничаете с адептами, они могут не принимать вас всерьёз. Ну а если вы пытаетесь остановить их (или сыграть с ними по собственным правилам) то, что же... вперёд, но они терпеть не могут подобной херни. При этом за ними не замечено ни капли смущения в разрушении жизней обычных людей.

Примеры:

- *Пушки против М'агии.* Вы с м'агией встали не с той ноги: с ноги м'агии в твоей заднице. Вначале ты со своими приятелями хотел доказать существование м'агии миру. Все пошло не так хорошо, как планировалось – вы потеряли работу, некоторые из вас побывали в психушке, а кое-кто из ваших приятелей сыграл в ящик. Но у выживших теперь есть простая цель – каждый адепт должен быть уничтожен. Вы не в курсе, м'агия ли делает их такими рехнувшимися, или их съехавшая крыша даёт им доступ к м'агии, но независимо от причины есть только один выход. Вы знаете достаточно, чтобы быть осторожными, что означает, что вам известно более чем достаточно, чтобы стать опасными.

- *Развлекающиеся дамочки.* У мафии были проблемы с бизнес-леди. Ваша группа гангста-дамочек объединила силы, чтобы построить женскую силовую базу внутри криминального подполья, и у вас это неплохо получается. Но вам нужен козырь. У верхушки есть устоявшееся мнение о том, что нужно мочить всех адептов из-за десятилетий проливаемой крови в результате различных сделок с оккультным андеграундом. Ха, полные карманы дюков – это то, что вам надо. И вы не единственные, кто считает, что м'агия и мафия принадлежат друг другу. Будучи внедрёнными аутсайдерами, вы можете заключать сделки с дюками о работе на амбициозных молодых гангстеров и наоборот. Вы заключаете договора, устраиваете встречи и не забываете о собственной выгоде и власти, которые помогут вам достигнуть верхов. Просто держитесь достаточно тихо до того дня, когда сможете занять место за большим столом.

- *Бригада в белых воротничках.* Никто из вас не владеет м'агией, но вы можете заставить вещи исчезать, вы можете затуманивать разум смертных, можете исчезнуть прямо с глаз и выскользывать из смирительных рубашек, вы можете ослеплять и восхищать, вы можете очаровывать, загонять в тупик и сбивать с толку. Вы просто не делаете ничего из этого при помощи м'агии. Вы были иллюзионистами и мошенниками, фокусниками, вы были Гудини, которые решили найти настоящую м'агию. Но когда вы её нашли, вы обнаружили, что цена слишком высока, а итог кошмарен. Но в этот раз, тем не менее, вы убедили всех этих социально неадекватных чудил, что у вас есть гениальная м'агия. Вы – Игроки, потому что никакая клетка не может удержать вас, никто на свете не может обезоружить вас, а также никто не может узнать ваше табу. Абракадабра!

Book 2: The World of Our Desires - Chapter 9: Magick

M'агия

М'агия - это то, что происходит, когда человек сознательно служит каналом для безликой силы Космоса. Это не осознающая себя сила, сформированная и направленная волей человека.

"М'агия" пишется через апостроф (') чтобы отделить ее ото всех известных форм магии, практикуемой человечеством, но не имеющих реальной силы. В давно прошедшие века многие из ныне практикуемых бессильных форм магии обладали могуществом. Но пока росли и изменялись цивилизации, многие старые магические традиции теряли власть. Современные практики м'агии называют их "Старыми Дорогами". Собственные же исследования они называют "новой волной" или "м'агией постмодерна". Конечно, с течением времени, эти формы и практики тоже будут сначала набирать силу, а потом уйдут, подобно Старым Дорогам.

Говорят, каждое поколение считает, что это оно изобрело секс. То же касается и м'агии.

Природа М'агии

Вся м'агия базируется на принципе симпатического взаимодействия. Она основана на символическом взаимоотношении между самим м'агическим действием и желаемым результатом. Помнишь куклы вуду? Это и есть симпатическая м'агия. Ты создаешь символическую связь между целью и своей волей. М'агия следует этим путем, делая то, чего ты жаждешь, но только в том случае, если воля твоя достаточно сильна, чтобы служить каналом для м'агии, и только если созданные символические связи достаточно значимы, чтобы проложить путь, по которому м'агия должна течь.

Большая часть м'агии может быть разделена на три уровня силы: незначительный, значимый и Великий. Великая м'агия могущественна, редка и опасна. Значимая м'агия доступна лишь тому ограниченному кругу людей, что возжелали глубокого исследования этой области. Незначительная же легко доступна, если у тебя есть желание и необходимые знания, чтобы заставить ее работать. У нормальных людей их нет.

Также существует три стиля м'агии: ритуальная, м'агия адептов и м'агия инкарнаций. По каким-то причинам Космосу нравится число три.

Ритуальная М'агия

Любой может совершить незначительный ритуал. Конечно, вера в то, что ты делаешь немного поможет, но проявление магической воли так же сложно, как и обучение езде на велосипеде. Ты вдоволь пропашешь носом землю, прежде чем научишься доверять своему внутреннему чувству равновесия. Естественно, для этого тебе потребуется велосипед или ритуал.

Большинство ритуалов - остатки Старых Дорог, модернистской м'агии или даже тех ветхих традиций, что сейчас ни капли не м'агические. Когда-то они были частью отдельной веры, подобно первобытной м'агии, христианскому экзорцизму или каббалистическим чудесам. Они могли даже сохранить символические атрибуты своего происхождения. Несмотря ни на что, теперь это просто рецепты, лишенные смысла и содержания, они попросту бесполезны, можно пытаться сколько угодно - без результата. Ныне это просто осколки наследия некогда могучих верований, и с каждым веком все меньше и меньше из них сохраняют хоть какое-то подобие силы. (Существует также некоторое число удивительных ритуалов не связанных ни с одной культурой и верой. Некоторые уподобляют их "чит

кодам" из компьютерных игр, "эксплойтам" в компьютерной безопасности, удачным перемычкам в каркасе нашего Космоса.)

Сила ритуальной м'агии ограничена, и по-настоящему мощные ритуалы исключительно редки. Но некоторые формы ритуальной м'агии обладают неоднозначными возможностями, которые сообразительные пользователи могут использовать против своих врагов. Ритуалы разделены на незначительный, значимый и Великий уровни силы и важности.

Ритуальная магия полностью полагается на символические связи. Западная Герметическая м'агия существует сейчас только в форме отдельных ритуалов, и они переполнены кровавыми жертвоприношениями, горящим ладаном, полными лунами и прочими атрибутами традиционного сверхъестественного фольклора. Ритуальная м'агия описана далее в этой главе.

М'агия Адептов

М'агия адептов для тех, кто поглощен определенным видением мира, вроде трансцендентальной силы секса, взаимосвязи коммерции и Космоса или безрассудной свободы, найденной на дне бутылки. Вынуждая реальность соответствовать своему представлению о ней, ты можешь творить м'агию, связанную со своей одержимостью.

М'агия адептов предоставляет очень узкие возможности в сравнении с ритуальной м'агией, поскольку ты принимаешь только свою точку зрения, и твои возможности ограничены именно ею. Но в пределах этого узкого мировоззрения власть может быть действительно потрясающей.

М'агия адептов не требует классического мумбо-юмбо и крови девственной свиньи, часто присутствующих в ритуальной м'агии. Вместо этого, ведя себя специфическим образом, ты можешь создавать м'агическую энергию, известную как заряды, которые потом используешь для придания силы своей м'агии. Заряды и формулы также разделяются на незначительные, значимые и Великие. М'агия Адептов подробно описана в главе "Адепты".

М'агия Инкарнаций

М'агия Инкарнации ограничена, как и ритуальная м'агии, и целенаправленна, подобно возможностям м'агии адептов. Взамен, однако, она не требует специфического видения мира или все еще бьющегося сердца жертвенного щенка.

Вместо того, чтобы создавать дорожку между желанием и результатом, ты изучаешь мир вокруг себя, чтобы увидеть уже существующие проторенные тропы – и затем тщательно следуешь по такому пути каждый день своей жизни. Без сомнения, ты, как инкарнация, принимаешь поведение, символически связанное с архетипами человечества. Привнося это поведение в повседневную жизнь, ты становишься на путь архетипа и в результате получаешь м'агические способности. Попросту следуй тому, что велит тебе коллективное бессознательное, одновременно принимая это огромное волеизъявление и используя его в своих целях.

Многие инкарнации и не подозревают, что следуют архетипу. Они считают, будто поклоняются особенной религиозной или фольклорной личности – фигуре, в действительности являющейся всего лишь иным способом понимания универсального архетипа.

Ты можешь стать инкарнацией и без веры в путь архетипа, по которому следуешь. Простого символического внешнего поведения достаточно. Там где адепт – одержимый провидец, ты - просто актер, играющий роль. М'агия инкарнаций описана в главе "Инкарнации".

Множественная М'агия

Три формы м'агии не взаимоисключающи. Ты можешь быть адептом, инкарнацией и в придачу использовать ритуальную м'агию. Теоретически, ты мог бы стать Королем Магов.

На самом деле, ты фактически был бы буйнопомешанным. М'агия и адептов, и инкарнаций имеет свои табу, и немногие из них согласуются настолько, чтобы исключить противоречащие модели поведения. Возможность поддержания любого вида нормальной жизни, карьеры и остального - в лучшем случае сомнительна. Лишь самые упорные и просвещенные могут достичь такого состояния, и это – постоянная борьба. Если ты настаиваешь на таком пути, поработай с Ведущим, чтобы сделать это частью истории, а не просто путем приобретения могущества; будь готов принять отказ, если Ведущий не одобрит этого безумия.

В оккультном андеграунде ходят истории о ком-то, известном как Урод(иногда его называют Чудаком, Пугалом или Фриком), кто, как говорят, является одновременно Эпидеромантом и инкарнацией Мистического Гермафродита. Если истории правдивы, Урод необычайно могущественно, непостоянно, опасно и ужасающе. Но чтобы встать на этот путь, оно должно было быть посвящено, параноидально и переполнено ненавистью. В мире нет ни единого человека, которого оно могло бы назвать другом. Это цена, которую оно заплатило за власть над обоими путями.

Не все новости плохие. Незначительная ритуальная м'агия легко может быть использована адептами и инкарнациями. В действительности им даже проще использовать ритуальную м'агию, чем остальным людям.

Ритуальная М'агия

Ритуалы являются могущественной м'агической силой, потому что они независимы: большинство их может использовать любой. Но что никто не может сделать, так это создать новые. Искусство создания ритуалов утеряно, либо было как-то уничтожено. Хуже того, большинство древних ритуалов потеряно для истории.

Многие из тех, что сохранились, больше не работают. Но так или иначе их распространяют люди, которые *утверждают*, что они работоспособны, *слышали*, будто те работают, или верят в это, но считают результат слишком утонченным, чтобы его заметить. А те немногие, что действительно работают, могли быть испорчены плохим переводом, копированием или инструкцией.

Нет никакой причины полагать, что ритуал делает то, что о нем говорят. Существует множество ритуалов-ловушек, которые могут навредить при использовании, или даже открыть тебя как сосуд для неизвестных сил.

Обнаружение ритуала похоже на нахождение куска пиццы в придорожной канаве. Достаточно ли ты голоден, чтобы его съесть? Он *может* оказаться вполне нормальным, в конце концов.

В этом и заключается причина, по которой большая часть оккультного андеграунда не прикладывает особых усилий для поиска ритуалов. Любой найденный ритуал почти наверняка будет фальшивкой. Те, что, вероятно, истинны, делают не то, чего от них ожидают, причем многие из них - попросту опасны. Ну а те ритуалы, что действительно работают и могут встретиться на твоем пути, скорее всего окажутся мистическим средством для лечения бородавок или научат тебя языку птиц.

С другой стороны, многие дюки одержимы, безо всяких изысков. Они разыскивают фрагменты предполагаемой древней мудрости, словно покупая лотерейные билеты, уверенные в том, что на сей раз билет наверняка окажется выигрышным. Иногда они действительно срывают банк.

И тогда все окружающие включаются в охоту за м'агией.

Незначительные Ритуалы

Незначительные ритуалы может использовать кто угодно. Сделай значимую проверку Души со сдвигом -30, чтобы заставить ритуал работать.

Если ты адепт, то можешь использовать незначительные заряды для выполнения ритуала и делать стрессовую проверку М'агии. Если ты инкарнация, то можешь просто сделать стрессовую проверку навыка Инкарнации. Ни в одной, ни в другой ситуации не задается сложность броска. В любом случае можно совершить проверку Души со сдвигом -30, как обычный человек, если хочешь.

Ядовитый Оберег

Сила: незначительная

Цена: 1 заряд

Эффект: Этот ритуал аннулирует эффекты любого яда в заданном сосуде (включая алкоголь, бактерии, вирусы и прочие ядовитые вещества). Ритуал не работает с едой, только с напитками.

Ритуальное действие: Прежде чем выпить что-либо, поверни сосуд с напитком на 360 градусов по часовой стрелке, сказав слово «сушэм». Затем поверните сосуд на 360 градусов против часовой стрелки, сказав слово «крэчаб».

Снежная Слепота

Сила: незначительная

Цена: 2 заряда

Эффект: Ревенанты, известные как Снежные Вдовы не могут приблизиться ближе чем на милю к жилью, которое было защищено ритуалом снежной слепоты, пока снег не растает и не выпадет новый.

Ритуальное действие: Возьми сосновую шишку и оберни вокруг нее несколько своих собственных волосков, стараясь, чтобы они попадали как можно ближе к центру шишки. В день, когда выпадет первый снег, сожги шишку, ходя вокруг дома против часовой стрелки.

Грязная Мартышка

Сила: незначительная

Цена: 2 заряда

Эффект: Если кто-либо творит формулу или ритуал, направленный на тебя, с продолжительностью более месяца – например, ритуал Замены или Подобия (они описаны дальше в тексте) – то Грязная Мартышка покажет имя и лицо дюка, творящего на тебя м'агию. Этот ритуал не показывает природу м'агии, только наиболее поздний ее источник, который должен быть все еще в действии.

Ритуальное действие: Возьми садок, в котором плавает хотя бы одна живая рыбина. Слегка поцарапай свою руку и выдави несколько капель крови в воду. Если на тебя наложено долговременное заклятье, кровь примет форму имени источника, а затем изменится, чтобы показать его лицо. Кровь растворится в течение пятнадцати секунд. Если заклятий никто не накладывал, кровь покажет имя,

написанное египетскими иероглифами, а затем лицо женщины. Никто не знает, кто это, но самая популярная версия гласит, что давным-давно она сотворила заклятье, коснувшееся *абсолютно всех*.

Чумная Икота

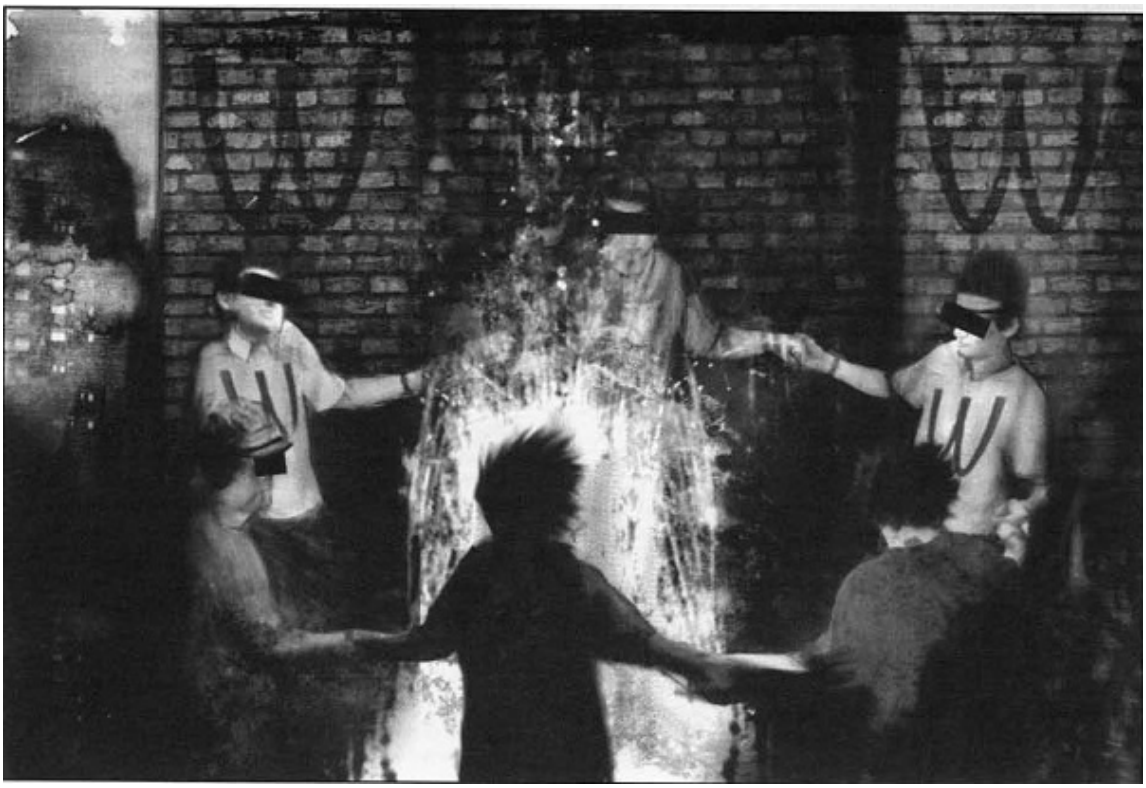
Сила: незначительная

Цена: 2 заряда

Эффект: Стоит жертве ритуала произнести проклятое тобой слово или фразу, ее незамедлительно поразит приступ икоты. Эти конвульсии проходят за период от нескольких минутам до часа. В конечном счете они исчезают сами, но стоит жертве вновь произнести то слово или фразу, как икота возвращается.

Ритуальное действие: Собери десять олив темной безлунной ночью. Выжми их для получения масла. Собери десять яблок в полдень солнечного дня, выжми их ради сока, и вылей сок в уксус. Полученное добавь к маслу. Отложи прохладную смесь и выпей на закате. Когда в следующий раз ты пойдешь в туалет, сохрани мочу. Опрыскай ей дверь дома цели ритуала, проговаривая слова, которые ты желаешь проклясть. Проклятое слово или фраза должны иметь минимум три слога, но не более семи.

Пример: Ты хочешь, чтобы кто-то прекратил распространять о тебе слухи. Предположим, ты приготовил микстуру правильно и опрыскал жилище этого несчастного, проговаривая свое имя. Теперь, когда он захочет сказать что-либо вроде "(Твое имя) - полный дурак", он замучается от икоты еще в середине предложения. И когда бы он не пытался произнести твое имя, он будет икать.



Поиск Потерянного Тома

Сила: незначительная

Цена: 2 заряда

Эффект: Этот ритуал показывает направление на книгу, которой ты когда-то владел, но которой перестал обладать. Если книга была уничтожена, материалы ритуала сгорают в пламени. Если ты проваливаешь ритуал, он показывает тебе случайное направление.

Ритуальное действие: Нанеси определенный редкий мистический символ на кусок шкуры животного, используя только натуральные растительные чернила. Сожги шкуру (не важно на каком огне) и смешай пепел с другим типом чернил, обязательно голубого цвета. Затем снова нанеси тот символ, на этот раз на лист бумаги, при помощи смеси чернил и пепла (характер бумаги не важен). Плотно оберни этот лист бумаги вокруг орлиного пера, и подвесь его к плетеному шнуру, длиной равному сумме всех твоих пальцев вместе взятых. Шнур должен быть сплетен из трех нитей из различных материалов; не важно, что за материалы, пока они различны. Когда перо, бумага и шнур будут готовы, вращай их над своей головой, держась за конец шнура, к которому не привязано перо, трижды по часовой стрелке, повторяя при этом "Эком Этрубо" раз за оборот. Затем отпусти шнур. Если ритуал прошел успешно, струна ляжет в абсолютно ровную линию, указывающую пером в сторону книги.

Ангел Животных

Сила: незначительная

Цена: 5 малых зарядов

Эффект: Это заклятье привлекает все виды животных к его цели в течение восьми часов. Животных человек привлекает не как человек, но как место - они хотят прикоснуться к нему, но вовсе не повиноваться. Все виды животных, стремятся к цели на максимальной для них скорости. Птицы вьются у его окна и пытаются проникнуть внутрь, чтобы взгромоздиться на его плечи и руки. Кошки, собаки и белки окружают его и взбираются по нему вверх. Летающие насекомые копошатся на его лице, а ползающие жуки поднимаются по его ногам под штанами.

Большинство людей паникуют, когда оказываются покрыты дикой природой с ног до головы. Большинство животных будут драться, если человек сопротивляется. Они знают только, что хотят прикоснуться к нему; неважно, жив он или мертв.

Не вредящий напрямую, этот ритуал часто оказывается фатальным. Те, кто сопротивляются, будут разорваны сотнями кошачьих зубов. Те же, кто не сопротивляется, часто бывают просто задушены.

Ритуальное действие: Чтобы наложить это заклятье на кого-либо, ты должен иметь частицу тела своей жертвы – выпавшего волоска или остриженного ногтя вполне достаточно. Размельчи волосы или ногти до состояния однородного порошка, смешай с двумя чашками гречневой муки. Добавьте две столовых ложки масла, полученного из молока полностью белой коровы, взбитого под полной луной. Добавьте дрожжи (подойдут любые дрожжи) и чайную ложку соли. Смешай все эти ингредиенты, дай тесту взойти и ударь по нему кулаком один раз. Когда тесто взойдет во второй раз, хорошенько взмеси его и помести в кастрюлю, смазанную жиром животного, убитого тобой во время охоты. Уколи безымянный палец своей левой руки и напиши на вершине хлеба слово (неважно, какое). Помести тесто в печь на самый огонь, разожженный из сандалового дерева. Вынь, когда тесто станет коричневым, и подай жертве. Когда ты пожелаешь, чтобы заклятье начало действовать, скажи слово, что ты написал кровью.

Гармоничное Мировоззрение

Сила: незначительная

Цена: 8 зарядов

Эффект: Если ритуал проведен успешно, заклинатель получает один значительный заряд. Если адепт выполняет этот ритуал, это считается нарушением табу его Пути. Он не теряет заряд, полученный через этот ритуал, но теряет все остальные заряды. Получение значительного заряда через этот ритуал нарушает одержимость адепта его специфическим Путем М'агии, поскольку оно подрывает его уверенность, что его дорога – истинный путь власти. Очень немногие адепты вообще верят, что этот ритуал существует – его используют почти исключительно Аутентичные Тауматурги.

Ритуальное действие: Ритуальные действия, требуемые для Гармоничного Мировоззрения, изменяются из месяца в месяц и зависят от знака Зодиака заклинателя. Ритуал может быть проведен только в день рождения заклинателя. (Таким образом, если ты родился четвертого июля, ты можешь проводить ритуал четвертого числа любого месяца. Не повезло, если ты родился тридцать первого.) Оборудование и действия необходимы для выражения различий и гармонии между "тобой" (временем и датой твоего рождения) и "миром" (текущим временем и датой). Лексикон, нужный для того, чтобы выразить эти отношения становится тем объемнее, чем дальше ты отстоишь от даты своего рождения. В сам день рождения ты не должны ничего делать для проведения ритуала – ты просто должен выйти под открытое небо в полдень и сказать шесть слов на латыни. Через шесть месяцев после дня рождения, ритуал потребует специфических трав и кристаллов, одежду определенных цветов из определенных тканей, сделанных из определенных материалов и украшенный сложным трехцветным меловым рисунком, выполненным определенным образом, а затем нужно будет станцевать определенный танец, читая унылую литанию из пятидесяти одного слова (опять же, на латыни).

Примечание: Гармоничное Мировоззрение – ритуал заряда, одно из заклятий врат, который позволяет творить более могущественные, значительные ритуалы. Все ритуалы редки, но ритуалы зарядов – редчайшие. Каждый дюк, знающий Гармоничное Мировоззрение, будет, без сомнения, убит, чтобы сохранить тайну. Ты мог бы обнаружить, что такой ритуал хранится в Ватиканском Хранилище запрещенных оккультных текстов. Или выяснить, что он хранится в архивах бывшего КГБ, изъятых у нацистских оккультистов после Второй Мировой Войны. Ты мог бы найти копию в защищенной смертельными ловушками библиотеке в штаб-квартире оккультной организации мирового уровня (ты понимаешь, о ком я). Но ритуал нельзя найти в Библиотеке Конгресса, ни в одном университетском хранилище, и он не скрывается, ждущий, пока его обнаружат, в углу книжного магазина. И при этом Гармоничное Мировоззрение – один из самых доступных ритуалов заряда.

Значительные Ритуалы

Они требуют значительных зарядов для работы, что делает их доступными в первую очередь лишь для адептов. Но их могущество делает их очень притягательными.

Приземленная мудрость адептов андеграунда говорит, что не существует пути для не-адепта получить значительный заряд. Это не так, но едва ли кто-либо, кроме Истинных Тауматургов знает правду.

Удаль Самсона

Сила: значительная

Цена: 1 заряд

Эффект: Самсон был библейским воином, убивавшим в безумии легионы, используя кость от челюсти осла, как дубинку. Получая доблесть воина, которую воплощает в себе Самсон, ты можешь переставлять все броски Драки в течение одного боя.

Открывая себя непосредственно для этой энергии, ты можешь извлечь пользу в том числе получив сдвиг +10% к Драке на этот бой, поставив за это одну сорванную метку на Измерителе Самосознания. Ты можешь сделать это до четырех раз на протяжение ритуала, бонусы суммируются. Ты конечно же

не можешь иметь более пяти сорванных меток, и не можешь поднять свой навык выше значения Тела.

Удаль Самсона – чрезвычайно древний ритуал. Существуют достоверные свидетельства об использовании этого ритуала еще в 29 году до н.э. в Риме. (Если слово «достоверные» имеет какое-то отношение к мифической истории).

Ритуальное действие: Вырви несколько страниц из копии Ветхого Завета и вшей себе в одежду, используй шерсть верблюда как нити и его кости как иглы. (Ритуал также сработает, если вместо Завета использовать свитки Торы). Надень одежду, а также сандалии из кожи козла. У тебя должна быть борода и длинные волосы с завитками (сойдет и парик). Теперь возьми челюстную кость осла и попробуй забить ей кого-нибудь до смерти.

Сила Брюса Ли

Сила: значительная

Цена: 1 заряд

Эффект: Ритуал идентичен Удали Самсона. Никто в точности не знает, кто обладал достаточной силой (или знаниями) для того, чтобы просто обновить древний ритуал. Самая вероятная история заключается в том, что демон изложил эту версию ритуала Дипсомансеру после того, как алкоголик загнал того в бутылку, несмотря на всю его хитрости и способности. Также вероятно, что ритуал является в принципе эффективным и может быть настроен на любого символического воина, которого ты пожелаешь – Самсона, Брюса Ли, Мишеля Йех, Нео - да кого угодно. Но никто не знает точно откуда все же появилась эта версия ритуала.

Ритуальное действие: Оденься, как Брюс Ли в фильме «Входит Дракон». Возьми видеокассету с этим фильмом и вытяни из нее пленку. Обмотай ее вокруг тела и рук. Можешь начинать бить.

Цинга на Скот

Сила: значительная

Цена: 1 заряд

Эффект: Скот, принадлежащий или арендованный жертвой ритуала, начинает вянуть: коровы дают кислое молоко, у овец выпадает шерсть, поросята перестают плодиться. Некоторые умирают, скорее даже многие, если ритуала сработал как надо. (Конечно, это не кажется таким уж внушительным в наши дни, но подумай - в Средневековье это было наиболее устрашающим из ритуалов.)

Ритуальное действие: Собери желтую мокроту больной женщины, у которой есть хоть один живой ребенок. Смешай ее с медом и вином. Возьми эту смесь с собой на поля своего врага и вскипяти ночью при полной луне, напевая "шекарэт тайвеена, шекарэт тайвание" снова и снова, пока смесь полностью не испариться.

Чаролом

Сила: значительная

Цена: 2 заряда

Эффект:При успехе ритуал удаляет долгоиграющие эффекты любой м'агии, направленной на тебя, но с некоторыми ограничениями. Он не изгонит существ, которые были призваны м'агией: заклятье

призвало существо, но перестало действовать, когда существо само привязалось к тебе. Также этот ритуал не вылечит травмы или смерть, причиненные м'агией. Тем не менее он может отменить эффекты таких заклятий как Психотравма, Плавящееся Тело или, к примеру, той отвратительной Чумной Икоты. Ты можешь использовать этот ритуал только на себе.

Ритуальное действие: Возьми живую морскую звезду и привяжи ее пять ног к своим пяти пальцам на левой руке. Правой рукой сложи "фигу" - кулак с большим пальцем просунутым между указательным и средним. Как только сделаешь знак, сразу сложи левую руку в кулак и раздави морскую звезду.

Промывка Своей Удачи

Сила: значительная

Цена: 3 заряда

Эффект: Твои следующие три неудачных дубля станут удачными дублями того же уровня. Проваленный бросок 88 будет трактоваться как успешный бросок 88.

Ритуальное действие: Тебе необходимы три вещи, которые были рядом и ассоциируются с тремя различными неудачами в твоей жизни. Примером может быть футболка, которую ты носил, когда тебя аррестовывали, колода карт, с которой ты проиграл всю имевшуюся наличность при трех тузах на руках, кольцо, которое тебе вернула бывшая невеста. В общем, нужны такие вот горькие сувениры. (Решает о пригодности предметов ведущий. Любая ситуация в которой ты получил метку на Измерителях Безумия должна подойти. Ты не знаешь подойдут ли вещи, пока не попробуешь.)

Также тебе понадобятся 10 простых булавок, молоток, наковальня и черный маркер "Magic Marker" (да, требуется маркер именно этой фирмы), а также несколько спичек. Еще ритуал потребует функционирующую ванну или бассейн.

Чтобы совершить ритуал, проткни булавками концы всех своих пальцев на руках. Тебе не нужна кровь, достаточно занозить их в слое эпидермиса(мертвой кожи). Если ногти мешают, состриги их. При этом острые концы должны быть направлены вовнутрь ладони, а тупые - наружу (всякое бывает). Возьми черный Magic Marker и нарисуй жирный крест на своем лице, используя губы как перекладину. Губы должны быть полностью закрашены (будет раздражение, но оно сойдет через несколько дней). Положи подготовленные три ценные вещи на наковальню и разбей их вдребезги молотком. Затем сожги остатки (жидкость для розжига была бы в тему. Или факел. В любом случае, вещи должны оставаться на наковальне). Во время уничтожения и сжигания, ты должен беспрерывно напевать "Невезение приходит трижды". Когда от вещей останется только песок и пепел, добавь пепел в теплую ванную и оставайся в ней сам, пока твои пальцы на руках и ногах не заморщинятся. Готово. Ах да, тебе нельзя вынимать булавки, пока ритуал не отыграет свое, иначе он просто потеряет силу.

Свинец в Золото.

Сила: значительная

Цена: 4 заряда

Эффект: Как было ясно из слогана, этот ритуал превращает свинец в золото, но не в больших количествах, как правило: поверхность свинцовой монеты лишь покроется тонким слоем золота. С другой стороны, потребуется не так уж много рыболовных крючков, чтобы заработать неплохой капитал с помощью этого ритуала.

Действие: Существует бесчисленное количество средневековых алхимических рецептов для превращения свинца или других металлов в золото. Ты можешь поискать их в Агриппе, Лулле, Флудде ну или где-нибудь еще. Только убедись, что ты нашел именно то, что превращает свинец в золото, а не ртутные пары в рак мозга.

Призыв Чудовищного Слуги

Сила: значительная

Цена: 5 зарядов

Эффект: «Призыв» это не совсем подходящее слово, поскольку ритуал создает сверхъестественное создание, известное как «Чудовищный Слуга». Ведущий знает, что это за фигня. Слуга следует приказаниям своего хозяина и иногда может продолжать существование даже после смерти оного.

Тип слуги, которого ты получаешь – меньший, больший или гнуснейший – зависит от суммы результата броска на проверку успешности данного ритуала. Если сумма получилась 4 или меньше - получите меньшего слугу, если сумма от 5 до 10, либо дубль 11 или 22 – это больший слуга. Если больше 10 или 01, поздравляю – гнуснейший слуга с доставкой на дом.

Действие: Убить черного быка в полночь новолуния, освободить тело от потрохов, покрыть воском и поддерживать температуру тела до середины лунного месяца. Потом убить черную овцу, пока луна в зените, выпотрошить, засунуть ее в труп быка и поддерживать температуру его тела до полнолуния. Затем в очередной лунный зенит убить черного петуха, после чего выпотрошить и его, засунуть его в овцу, овцу в быка (бык в шоке) и поддерживать его тепленьким до следующего новолуния. В полночь новолуния нужно вырвать один из своих глаз, положить его в тело петуха, петуха в овцу и т.д. и поддерживать температуру еще месяц. Лунный. Весь этот ритуал в итоге занимает 2 месяца и к его завершению слуга вырастает из трупов. Эта версия ритуала работает только для женщин. Если мужчина желает вызвать слугу, он должен использовать корову, барана и цыпленка. Если ритуал провалился... ну, сожалею насчет глаза. Ходят слухи о существовании варианта этого ритуала с использованием чужого глаза вместо своего, но все известные эксперименты заканчивались тем, что слугу контролировал донор.

Создание Гомункула

Сила: значимая

Цена: 8 зарядов

Эффект: Создает миниатюрное человекоподобное создание размером с литровую фляжку или классическую куклу G.I. Doll. Этот гомункул – миниатюрная копия тебя с тем лишь отличием, что уровень его тела равен 1/5 твоего, а любые повреждения, которые он получает, отражаются на тебе в пятикратном размере. Гомункулы обязаны повиноваться прямым приказам своего создателя и могут выучить любой навык, которому его может научить создатель. И лишь самые тупые адепты учат их м'агии, поскольку большинство гомункулов рождается на свет с инстинктивным знанием того, что они будут свободны после смерти создателя. Эта штука с перенесением повреждений исключительно односторонняя, поэтому действительно хорошей первой командой для гомункула будет: «Никогда не причиняй мне вреда». Если же ты действительно хочешь создать свою миниатюрную копию, которая знает все твои секреты и получит массу преимуществ после твоей смерти, то вперед. Наслаждайся.

Действие: С помощью данного ритуала гомункула могут создать только мужчины. Наполни стеклянную литровую фляжку под светом полной луны песком, собранным прямо из высшей точки прилива, подрочи в нее во время новолуния и герметично запечатай фляжку, используя магнит в качестве печати, направив положительный полюс внутрь фляжки. Зарой ее под кучей свежего лошадиного навоза, полученного от лошади, чей цвет гривы совпадает с цветом твоих волос. Через 40 дней пробури отверстие в магните и немедленно наполни фляжку своей кровью из бедренной артерии. Ты должен будешь увидеть человекоподобный сгусток крови в центре фляжки, сияющий собственным светом. Еще раз наполни фляжку своей кровью из той же артерии. Через 40 таких недель растворы фляжку, используя собственный желудочный сок. В течение всего процесса фляжка не должна попадать на свет и не должна охлаждаться ниже температуры тела.

Великие Ритуалы

Если какие-либо из великих ритуалов дожили до наших дней, то те, кто владеет ими, предпочитают помалкивать. Ритуал, который чаще всего фигурирует в слухах и обсуждениях, называется «Воскрешенное Тело» или «Философский Камень» - м'агия, которая превращает тело заклинателя в бессмертное, неуязвимое, безупречное создание (см. первое послание коринфянам 15:40-49).

Второй по известности это «Призвание Архангела». Предположительно, этот ритуал позволяет заклинателю призвать и повелевать «архангелом» - не демоном, призраком или духом, а великой

могущественной нематериальной сущностью, которая повелевает и контролирует подобную мелочь за гранью. Многие предполагают, что эти «архангелы» это те, кого демоны называют «Безжалостными».

Аутентичная Тауматургия

Если вы встретите оккультиста старой школы, который действительно может насовать вам м'агией во все щели, то совершенно точно этот чувак практикует Аутентичную Тауматургию, даже если он называет ее как-нибудь иначе, вроде Сантерии или Ордена Восточных Тамплиеров. Это очень похоже на путь м'агии, но в то же время менее ограничивающее и менее гибкое.

Тауматургия в основном базируется на ритуалах. Там нет никакого преобладающего направления, противоречия или парадокса, а следовательно и табу. Но с другой стороны нет и случайной м'агии домена, а формулы требуют много, *очень* много времени для выполнения.

Аутентичная Тауматургия – навык Разума и не обязательно одержимый. Вполне возможно для Тауматурга изучить путь м'агии адептов, сохранив свои Тауматургические способности, но адепт не может изучить Аутентичную Тауматургию. Практика может быть подогнала под различные мировоззрения, но мировоззрение не может принять отличную от него практику.

Большинство Аутентичных Тауматургов знакомы с ритуалами Перекоса, описанными ниже. Группа Тауматургов Лос-Анджелеса обнаружила и формализовала Перекосы в конце 1980-х, когда пыталась создать новые ритуалы, и вскоре слухи об этом достигли оккультного андеграунда. Возможно, Тауматурги из других традиций используют Перекосы на протяжении веков.

Особенности *Получение незначительного заряда:* Тауматурги не используют незначительные заряды. Вместо этого они используют маленькие ритуалы, просто выполняя какие-то дурацкие действия и делая проверку Аутентичной Тауматургии без каких-либо пенальти или штрафов.

Получение значимого заряда: Тауматурги используют тайный ритуал наподобие Гармоничного Мировоззрения для получения значимого заряда. Такие ритуалы являются наиболее ревностно охраняемыми секретами оккультного андеграунда. Впрочем, все в андеграунде адептов знают, что такие ритуалы никогда не работают. В действительности они срабатывают, но использование такого ритуала необратимо нарушает табу адепта, независимо от его пути. Большинство ритуалов заряда одновременно сложны, опасны и ограниченны в использовании.

Получение Великого заряда: Если когда-либо и существовал ритуал для получения великого заряда, то он был утерян. В конце концов, никто же не знает великих ритуалов. Печально.

Начальные заряды: Новоиспеченные тауматурги начинают без зарядов и с тремя незначительными ритуалами по выбору Ведущего. Другие ритуалы могут быть получены по ходу игры, но стоит помнить, что ритуалы заряда – наиболее охраняемая тайна в оккультном андеграунде. В таком случае может помочь начало игры в ковене тауматургов.

Изучение ритуалов: Вместо того, чтобы шляться везде с кипами древних свитков и фолиантами, ты можешь заучивать ритуалы, чтобы их было легче использовать. Заученный ритуал требует тех же процедур, но ты можешь использовать его без копии текста на руках. Большинство ритуалов занимает до фига страниц герметических текстов, с частыми отступлениями по поводу хороших рецептов специй, уточнении измерений и дурацкими пошаговыми инструкциями. Задача запечатления ритуала в памяти особым способом, сохраняющим его символическое значение, весьма сложна. Бессмысленная зубрежка текста поможет воспроизвести его заново, но абсолютно бесполезна, когда ты крутишь над головой дохлую собаку и пытаешься воспроизвести имена, записанные на Светочах Мудрости с осмысленным пониманием их исторического контекста и местного фольклорного резонанса.

Тауматурги могут запомнить ритуал с помощью траты очков опыта (не-тауматурги могут делать это с разрешения Ведущего). В целом за каждый ритуал придется выложить от 1 до 5%, в зависимости от сложности. Дешевые фокусы типа Ядовитого Оберега стоят 1%, Ангел Животных – уже 3%, тогда как Гармоническое Мировоззрение в виду сложности – все 5%.

Ритуалы Замен

Ты можешь провести космос и заставить его поверить, что ты – это кто-то другой, сделав того человека своим символическим подобием. Когда люди пытаются достать тебя м'агией, вместо этого они попадают по твоему подобию, не зная об этом. Это все равно, что поменять свой номер телефона, подсунув свой худшему врагу, чтобы все недовольные попадали к нему вместо тебя.

Конечно, два человека могут сработаться и стать подобиями друг друга, но это редкость. Обычно ты делаешь кого-то подобием тайно, когда хочешь, чтобы всякое дерьмо случалось с ним, а не с тобой. Ты можешь сделать даже несколько подобий, увеличивая шанс того, что кто-то из них примет удар вместо тебя.

Ритуал Замены – это способ сделать так. Существует целая категория ритуалов, которые создают отношения подобий, используют их и модифицируют. Они создают символическую связь между двумя личностями, и чем больше эти личности походят друг на друга, тем сильнее связь.

Замена работает в обе стороны, но только для тех, кто знает о том, что был задействован ритуал. Если кто-то сделал тебя своим подобием, ты можешь использовать его точно также, но только если ты в курсе этой связи. В противном случае это улица с односторонним движением.

В этом плане очень привлекательно использование детей. Заклятье срабатывает до того, как они успеют стать достаточно взрослыми, чтобы понять, что происходит, и они растут в неведении о мистических узах, которыми ты их сковал.

М'агия подобий взрывоопасна. Неосторожное использование может свести с ума. Используй ее осмотрительно.

Незначительные и Значительные Ритуалы Замены

Связь ритуалов Замены может существовать на двух уровнях, незначительном и значительном. Незначительный ритуал Замены может перенаправить сверхъестественное наблюдение или контроль и (для адептов и инкарнаций) заряды и табу. Значимая Замена дает более плотную связь, она действительно может навредить дюку, похищая его заряды, нарушая табу и даже заставляя его умереть вместо тебя.

Предположительно, существует великая Замена, когда ты поглощаешь цель физически, психически и мистически, оставляя возможность выполнять свои функции Замена. Это все равно что поменять номер телефона на номер своего врага, затем м'агическим образом съесть его вместе с телефоном так, чтобы он оказался м'агически заточен внутри твоей головы, принимая разъяренные звонки вместо тебя и медленно сходя с ума, пока ты смеешься и развлекаешься. Но никто не видел функционирующий великий ритуал уже в течение нескольких столетий.

Тем не менее незначительные связи Замены создаются достаточно большим количеством незначительных ритуалов. Они требуют от 3 до 6 зарядов и различное количество фокусов-покусов. Корсиканский Эксперимент, к примеру, требует только 10 строчек речитатива на латыни и треть унции земли из Италии, тогда как Шевалье гораздо сложнее - требует пентаграмм, танцев, взываний к различным вудуистским лоа, а также некоторого количества материальных пожертвований, да и к тому же проведен может быть только в амбаре.

Значимые узы создаются таким же образом, но требуют уже более серьезных ритуалов и они гораздо более причудливы. К примеру, Сиамские Близнецы может быть выполнен только под светом созвездия Близнецов, причем нужно быть под открытым небом и иметь при себе 2 агата и 14 свежих диких гладиолусов, а потом еще нужно читать длинный речитатив на древнегреческом. Зеркало Души может быть создано в любое время года, но нужно будет рисовать символы своей собственной кровью, сжигать с двух концов специальные восковые свечи и что-то мутить с сорванными шкурами змей... да, и конечно же, нужно будет петь на древнем мандаринском. В любом случае, все такие ритуалы стоят от 2 до 4 значимых зарядов.

Ведущий может сделать свой собственный ритуал Замены. Чем проще он окажется, тем больше зарядов стоит. В свою очередь чем более дикие действия нужно предпринять, тем дешевле это будет в плане зарядов. Ниже представлены два примера.

Взошедшее Семя

Сила: Незначительная

Цена: 4 заряда

Эффект: Ты зачинаешь ребенка, который становится твоей незначительной Заменой.

Действие: Сделай две маски, полностью закрывающие лицо, покрытых осколками одного разбитого зеркала. В маске не должно быть отверстий – она должна закрывать все лицо, глаза, нос, рот, но не особо плотно, чтобы не мешать дышать. Мужчина и женщина – один из которых заклинатель – одевают эти маски, связывают ступни и запястья вместе в 4 обратные пары бечевкой, вымоченной в менструальной крови женщины и сперме мужчины. Жидкости должны быть свежими на момент вымачивания, но единожды приготовленная бечевка может быть использована сколько угодно раз. Затем им следует заняться сексом, во время которого они должны надеяться на зачатие, которое не гарантируется ритуалом. Этот шанс определяет ведущий.

Зеркало Лжи

Сила: Значимая

Цена: 2 заряда

Эффект: Цель ритуала становится твоей значительной Заменой.

Действие: Найди 7 человек, которые приходятся близкими друзьями или родственниками твоей цели. Свяжись со всеми семью в течение суток, изображая цель ритуала так, чтобы они поверили в то, что ты – это он. Ты можешь позвонить им, притворяясь, либо послать им e-mail с соответствующего ящика, либо замаскироваться м'агическим образом и сказать «привет!». Пока ты поддерживаешь хоть какое-то общение с ними, а они верят в твою маскировку, ритуал продолжает работать.

Создание Замены

Когда ты выполняешь ритуал замены, ты получаешь навык души называемый Замена(или иначе). Уровень навыка зависит от количества Факторов Сходства, согласно нижеприведенной таблице. Эти факторы кумулятивны, поэтому, складывая их, ты получаешь уровень своего навыка Замены. Но, так или иначе, навык не может превосходить твою характеристику души.

- 50% - Замена – кровный родственник в одном поколении (родитель, ребенок, брат\сестра)
- 40% - полные имена идентичны
- 40% - Замена – кровный родственник в двух поколениях (дядя\тетя, бабушка, племянник)
- 40% - вы обменивались кровью
- #30% - точные случайные совпадения (живете в одном доме, день рождения в один день, совпадают имена или фамилии родителей, общий любовник
- 30% - ваши имена – анаграммы друг друга
- 20% - Замена - кровный родственник более, чем в двух поколениях
- 20% - один из вас был донором крови для другого
- #20% - совпадение по анаграммам (номер социального страхования или телефонный номер состоят из одинаковых цифр, но в разном порядке, имена родителей - анаграммы)
- #15% - значительное совпадение (одинаковые номера квартир, знак зодиака и прочие глупости)
- *15% - у одного из вас есть статуя, картина или иное художественное воплощение другого участника ритуала, присутствующее во время оного
- *10% - один из участников меняет внешность, чтобы быть похожим на другого
- *10% - Замена присутствует на церемонии
- 10% - за каждый потраченный значимый заряд во время ритуала сверх его стоимости
- *5% - один из участников одевает одежду другого во время ритуала

'*' - этот бонус дается только участнику, который совершает данное действие (одевается, маскируется, делает статуи или заказывает их;

'#' - этот бонус дается только в случае, если совершающий ритуал знает об этом факте.

Усиление Связи

Твой навык Замены подобен другим и может быть улучшен обычными способами, но его также можно временно поднять для одной проверки. Если сконцентрироваться на зеркале, это даст временный сдвиг +5, трата незначительного заряда даст +10%, а нахождение в комнате, полностью завешенной зеркалами - +15% и, конечно же, эти модификаторы не могут поднять навык выше, чем характеристика души.

Распознание Связи

Если кто-то тайно сделал тебя своей Заменой, есть несколько способов узнать об этом. Наиболее очевидный - это обратить внимание на все эти странные и ужасные вещи, которые с тобой происходят. Если ты дюк, ты поймешь, к чему это. Различные формы прорицания или мистического зрения, наподобие видения аур могут показать, что ты являешься чьей-то Заменой. Ведущий может позволить тебе спонтанную проверку души, при успехе дающую странное чувство того, что кто-то м'агическим образом поимел тебя. Или самое время воспользоваться подходящим ритуалом вроде "Грязной Мартышки".

Понимание того, что ты являешься чьей-то Заменой – это одно, а вот узнать, чьей именно – совершенно другое. На планете существуют миллиарды людей и познание того, кто из них использует тебя как психический сортир, может стать существенной проблемой, но как только ты поймешь, кто является твоей "второй половинкой", ты сможешь сменить курс. Как только ты точно определил, кто является твоим мучителем, ведущий дает тебе такой же навык замены, который изначально был у того гада (если он умен, то, конечно, он уже развил свой навык) и твоя связь с ним становится точно такой же, как его связь с тобой, то есть, если он использовал ритуал значимой Замены, это означает, что ты можешь использовать на нем все эти значительные трюки и фишки. Если же это был незначительный ритуал... что же, тогда эффективность поменьше.

Разрушение Связи

Если у тебя есть навык замены, ты можешь попробовать разрушить м'агическую связь. До тех пор, пока у тебя нет навыка – даже не мечтай.

Чтобы разрушить связь, ты тратишь проценты опыта. Каждая потраченная единица понижает твой навык прокси на 5%. Когда твое навык достигает нуля – все, связь разорвана и может только быть создана еще раз с нуля.

Конечно же это означает, что пока твое навык падает, навык твоей "половинки" остается таким же, то есть ты не ослабляешь связь. Ты ослабляешь *свой контроль* над связью. В сущности, чем ниже твое навык падает, тем больше власти получает твой мучитель. Другими словами, твои дела станут хуже некуда, прежде чем пойти на поправку.

Трата процентов опыта – это просто механика. Она отражает твои активные символические попытки освободится от м'агических уз, разрушая связь между двумя личностями. Ты должен заявить, какие действия ты предпринимаешь и твой ведущий должен подтвердить, что ты можешь тратить на них очки. Примеры включают в себя: смену имени, внешности, полную смену поведения, символическое посвящение себя новой идее - например, смена религии на полном серьезе.

Обнуление – это не единственный способ избавиться от связи. Простейший способ – это убить своего партнера, но у большинства не достаточно железные яйца, ну или что там надо для столь крутых решений. Еще можно разрушить ритуал замены другими сверхъестественными способами, например, это может сделать ритуал "Чаролом".

Но, вместо избавления от связи некоторые Замены окунаются в нее с головой. Они усиливают связь до тех пор, пока *сами* не становятся доминантным партнером и не начинают разрушать жизнь новоявленной жертвы. Даже если ты не подавишь своего партнера, повышение планки сделает его власть над тобой менее ощутимой.

Использование Связи

Как только связь налажена, ты можешь использовать различные примочки, которые требуют проверки навыка Замены. Некоторые эффекты требуют успешной схватки навыков Замены. Это означает, что ты должен сделать проверку своего навыка замещения со сложностью, равной навыку замещения твоей жертвы.

Если у Сэма навык Замена(Фрэд) - 80%, а у Фрэда навык Замена - 50%, то Сэму нужно получить результат от 51% до 80%. Если у жертвы нет навыка замещения, тебе повезло – сложность 0.

Но никакие эффекты не требуют ритуальных действий, достаточно просто усилия воли. Но, тем не менее, многие чудаки выполняют различные ритуальные действия, которые они почему-то связывают с создаваемыми эффектами, и делают это упорно. На самом деле это просто чья-то дурацкая затянувшаяся шутка.

Для использования эффекта от замещения, ты должен знать, что ты это можешь. Большинство вдохновленных мучителей просто не в курсе всего меню, которым они владеют, поскольку никакого руководства по этому роду деятельности еще никто не написал. Эти знания не приходят автоматически или инстинктивно, кроме разве что "Удаленного Блокирования Заклятий", которое работает, даже ты не знаешь, что защищен.

Незначительные Эффекты

Эти эффекты ты можешь использовать, если у тебя есть хотя бы незначительная связь.

Ненавязчивый Вуаеризм

Сила: незначительный

Эффект: С успешной проверкой навыка замещения ты получаешь смутное ощущение о том, кто на другом конце этой связи. Это может быть неясное видение того, что тот человек видит (или ему снится, если он спит), неясные звуки или даже просто эмоциональное впечатление. Если твоя жертва знает о тебе, то сразу же получает возможность посмотреть на твою жизнь, но если она не осведомлена, то просто почувствует себя немного неловко и будет страдать от параноидальных ощущений.

Удаленное Блокирование Заклятий

Сила: незначительный

Эффект: Этот эффект срабатывает независимо от твоих знаний и воли. Если кто-то пытается использовать на тебе м'агию на большом расстоянии – ритуал, канал, формулу или еще что-нибудь – он может промахнуться и попасть в твою Замену. Шанс попасть именно в тебя, а не в Замену, равен 100%, разделенное на количество твоих заместителей, считая тебя. Ты тоже являешься своим заместителем в целях расчета. Таким образом, если у тебя есть один прокси (и ты сам) – шанс успешного попадания 50% (100/2), если у тебя их целых 3, то попытка успешна только в 25% случаев (100/4), естественно, при неудачном попадании м'агия сработает на одном из твоих заместителей, выбранном случайным образом.

Этот эффект не работает в случае заклинаний, используемых в твоем присутствии. Если какой-то трехнутый адепт хлещет по тебе м'агией ущерба через комнату, твои заместители тебе не помогут. Но если этот гад использует м'агию ущерба на расстоянии, то по ошибке может попасть и в твои Замены.

Это единственный эффект, который работает, даже если о нем не известно. Даже если я не знаю, что кто-то использует меня в качестве Замены, все равно есть шанс, что м'агия, нацеленная на меня, ударит по моему мучителю. Это основная причина, по которой люди выбирают себе жертвами детей, которые, как они считают, не станут дюками, ну, по крайней мере большая их часть.

Удаленная Подзарядка

Сила: незначительный

Эффект: Если ты со своей Заменой – адепты одной школы, он может набирать заряды для тебя. Это работает для тех школ, чья концепция по получению силы сосредоточена во внешних действиях, где ты выжимаешь сок из окружающего мира. Так, удаленная подзарядка работает для Библиомантии, Клиомантии, Икономантии, Плутомантии и Видеомантии. Если же структура заряда основана на личном опыте или самопожертвовании, халява отменяется. Личное увлечение не является адекватной заменой. Ты можешь обмануть мир во всяких скучных частностях, но ты не можешь обмануть чистую м'агию. Поэтому подход не сработает для Диспомантии, Энтропомантии, Эпидедеромантов, Механомантии, Нарко-Алхимиков. В любом случае, удаленное получение заряда возможно только с согласия твоей Замены.

Подлое Табуирование

Сила: незначительный

Эффект: Если твоя Замена – адепт или инкарнация, и ты нарушаешь ее табу, сконцентрировавшись на вашей связи, сделай бросок. Это будет схватка навыков, описанная ранее. Если ты ее выигрываешь, то твоя Замена огребает все последствия, пусть и немного смягченные. Адепт теряет 1 значимый заряд или же 1 незначительный, если у него нет значимых, а инкарнация лишится доступа к своим каналам в течение следующих 5 минут или около того. В любом случае, Замена не узнает, что произошло, а просто насладится странными ощущениями. В зависимости от ситуации, может последовать проверка на беспомощность низкого ранга.

Значимые Эффекты

Ну а здесь уже хардкор: силы, которые ты обретаешь от значимой связи. Впрочем, незначительные эффекты ты тоже можешь использовать.

Кража Силы

Сила: значимый

Эффект: Если твоя жертва адепт и ты сделаешь его в схватке навыков, то можешь украсть у него один незначительный заряд. Если у него есть только значимые заряды, то ты сломаешь один из них, заберешь мелочь и оставишь его с 9 незначительными.

Принудительный Обмен

Сила: значимый

Эффект: Высшая форма "Ненавязчивого Вуаеризма", позволяющая тебе захватить тело твоей Замены и впихнуть ее в твое. Если хочешь сделать это, ты должен выиграть схватку навыков. Обмен будет длиться количество минут, равное результату проверки навыка.

Если проделать это с ничего не подозревающим человеком, он подвергнется стрессу по шкалу Неестественного 9 ранга и Беспомощности 4 ранга. В зависимости от обстоятельств, в которые ты его поставишь, у него может быть еще больше стрессовых проверок. Если обмен был ожидаем или жертва уже имеет опыт подобных вещей, то последует только стресс 4 ранга по Неестественному.

Аварийный Слив

Сила: значимый

Эффект: Это уже игра по-крупному. Если ты умер, у тебя есть последний шанс сделать твою последнюю проверку навыка Замены. Это похоже на схватку навыков, но вместо того, чтобы победить его навык, сложность броска будет равна душе твоего заместителя и, если ты преуспеешь, он умрет вместо тебя. Успешное использование этой способности – стресс 7 ранга на Жестокость.

Перевести Стрелки

Сила: значимый

Эффект: Если ты адепт или инкарнация, которая на самом деле хочет нарушить табу, то ты можешь попытаться убедить Вселенную, что в действительности его нарушила твоя Замена. Если ты выкинул успешный дубль или триумф – все идеально – ты нарушаешь правила и выходишь сухим из воды,

правда, если при этом твой заместитель следует тем же путем м'агии, он получит все проблемы, связанные с нарушением табу.

При обычном успехе ты приводишь Космос в некое замешательство. Ты нарушаешь табу без последствий, но не можешь использовать свои силы адепта или инкарнации в течение количества минут, равного твоему броску навыка. На это время ты просто обычный человек. Если ты провалил проверку – ты нарушил табу.

Жестокое Табуирование

Сила: значимый

Эффект: Если у тебя есть значимая связь с адептом и ты нарушаешь свое табу, сконцентрировавшись на этой связи, ты можешь заставить его попотеть. Если ты выиграешь схватку навыков, он теряет *все* заряды. Если не выиграешь, но это будет успешный бросок, то результат рассматривается, как выигрыш схватки навыков для незначительной версии "Табуирования".

Использование этой способности против инкарнации значительно менее эффективно. Победа в схватке лишает его способностей на час, тогда как просто успешный эффект ничего за собой не влечет.

Ритуалы Перекосов

Подобно ритуалам замены, ритуалы Перекосов требуют от тебя совершения символического действия, связанного с желаемым итогом. Успешный Перекос сдвигает вероятности твоего успеха в достижении цели, либо может вызвать неплохое повышение шансов в борьбе против твоего врага.

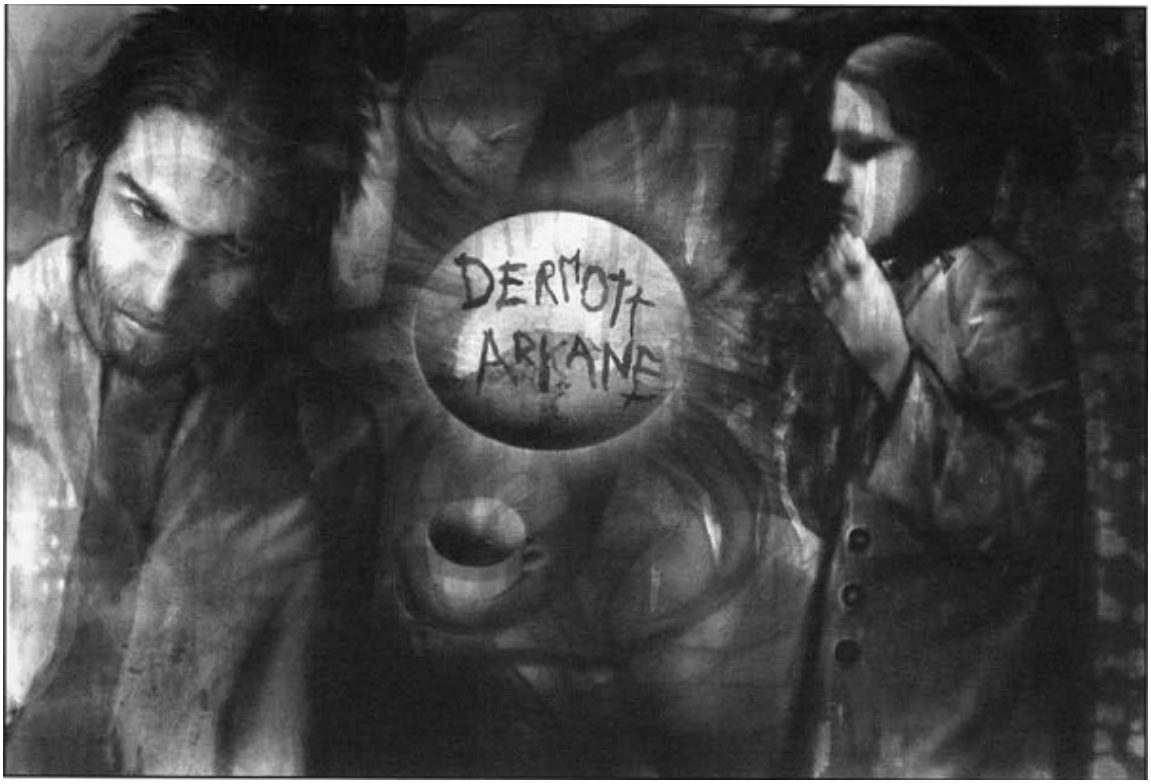
В отличие от ритуалов замены, Перекашивание не требует зарядов, с другой стороны оно далеко не так могущественно. Тебе также требуется характеристика Души 60 и больше, чтобы получить доступ к Перекашиванию.

В сущности Перекосы – это вольный стиль ритуальной м'агии. Это ближе всего к созданию ритуала из подручных средств. В отличие от ритуала, сотворенный Перекос очень непросто повторить.

Общий Обзор

Например, ты хочешь унизить своего врага или создать ему некое препятствие. Соответствующий Перекос известен как "Проклятье" и может заставить цель переставить важный для него бросок так, чтобы результат был хуже, чем до того.

Чтобы заставить это произойти, в идеале у тебя должна быть цель, которая хочет подвергнуться Перекосу. Очевидно, что создать благоприятный Перекос для союзника проще. Но в любом случае, ты делаешь, что можешь. Попытка Перекоса по большей части заключается в соединении **символических элементов**, которые и отражают сам Перекос. Чуть дальше мы остановимся на этом подробнее, но в целях нашего примера предположим, что ты хочешь Проклясть Эпидероманта так, чтобы в следующий раз, когда ты ударишь его, Проклятье сработало. Тебе понадобится символический элемент, отображающий тебя, твою цель, контекст, в котором они должны сработать (планируемая засада), само проклятье. Чем больше элементов у тебя будет, тем выше шанс успеха этого Перекоса. Ты можешь использовать до пяти элементов на каждую из четырех категорий, с которыми будешь работать. Самые простые примеры:



- **Ты:** твое имя, твоя фотография в позе героя, клочок твоих волос, кредитная карта, любимая футболка.

- **Твоя цель:** его имя, кусок его кожи, фотография, которую ты втихаря сделал, когда он был шокирован тем случаем в ресторане, когда ты пролил на него вино, распечатка электронного сообщения, в котором он выражает свою беспомощность перед твоими последними действиями, тело его собаки, которую ты собственноручно убил.

- **Контекст:** Видеокассета с фильмом «Самая опасная игра», медвежий капкан, с помощью которого ты убил его собаку, щит, сделанный из бумажных салфеток, на которых он рисовал лабиринты во время случая в ресторане, а также подробное письменное описание того места, где ты решил устроить засаду.

- **Перекос:** Разбитое зеркало, трехлистный клевер, кожура от банана, чихательный порошок, полицейская мигалка.

Когда ты соберешь все эти символические элементы, тебе нужно будет разработать ритуал, который использует их все. Обычно это собирание вещей в 4 группы для усиления их относительной символичности, затем выполнение определенных действий с каждой из групп. Вербальный компонент состоит обычно из произношения имен и описания места засады, наряду с общими заявлениями о том, насколько ты крут и насколько ничтожен твой враг; перечисление в стиле озвучки матча по реслингу неплохо подойдет. В конце ритуала ты должен будешь помочиться на труп его собаки, съесть кусок его кожи, громко прочитать письмо жалостливым тоном, от которого твои союзники рассмеются, сыграть в игру про охоту на людей на приставке, с большим телевизором и сабвуфером, разрезать щит своей кредиткой, приколоть остатки к своей футболке и т.д. Каждое твое действие должно служить укреплению, созданию символических связей между всеми элементами и тем, что ты хочешь показать.

Думаю, тебе не нужно напоминать, что такие ритуалы лучше проводить в частном порядке у себя дома?

Если все пройдет успешно, ты готов. Когда ты нападешь на свою жертву, скорее всего его первая попытка использовать формулу превратится в жуткий промах и ты сможешь насладиться видом его мозгов на паркете. Конечно же, он все еще может просто убежать. Но ты приготовил специальный Перекос, который устанавливает Связь с твоими союзниками, Перекос, который кладет на тебя Покровительство, и еще одну Опеку, которая защищает твой дом. Так что если твой враг выживет и придет к тебе, ты точно надерешь ему задницу (а если ты хочешь окончательно раздавить своего врага, используй ритуал Замены, чтобы сделать себя Заменой своей жертвы – получится, что в действительности это он сделал Перекос). Проще говоря, ты придумал вещи, которые составляют этот ритуал и символические действия, которые "перекашивают" исход конфликта в твою пользу.

Изучение Перекосов

Иметь навык Души равный 60 еще не достаточно для совершения Перекоса – тебе необходимо узнать, как именно это делается. Перекосы не относятся к той категории действий, которые можно выполнить, просто прочитав о них. В действительности, единственный способ выучить перекос – это подвергнуться ему. Даже больше - ты должен знать, что ты будешь целью перекоса и присутствовать во время ритуала. Если попытка была успешной, поздравляю: теперь ты можешь совершить подобный Перекос. После того, как ты успешно самостоятельно совершил Перекос хотя бы один раз, ты можешь делать его целью других людей или же обучать их этому (существует несколько видов Перекосов, но тебе не нужно учить каждый. Достаточно узнать базовые приемы, чего будет достаточно, чтобы выполнять любой род Перекосов, так как они все работают по одному принципу).

В общем-то говоря, нормальные люди не особо ценят Перекосы. Все же это огромное количество ритуального мумбо-юмбо и никакого практического эффекта, ведь в сущности, когда происходит Перекос, его единственный результат – смещение вероятностей, а не взрыв яростного света, испепеляющего врагов.

Ведущий должен хорошо подумать, прежде чем позволить Перекосы в кампании. Они достаточно могущественны, чтобы нарушить баланс, но могут отнимать много времени, а тебе не хотелось бы заскучать из-за этого. С другой стороны, они могут быть источником веселья и привносить интересные сюжетные линии в твою историю. У Перекосов также есть различные уровни силы (Незначительные, Значимые и Великие). Ты должен решить, какой уровень ты разрешаешь. По сути ты можешь решить, что каждый уровень перекоса изучается отдельно, поэтому персонажи могут использовать только тот уровень, который они указали.

Если ты только начинаешь свою кампанию, не стоит позволять начинающим персонажам использовать эти ритуалы. Будет лучше если персонажи узнают об их существовании во время игры, возможно, с помощью наставника-НПС.

Несмотря на то, что несколько примеров Перекосов приведены ниже, Ведущий должен использовать их самым непредсказуемым способом. Сущность Перекоса это символическая связь между человеком и космосом, но космос может этого и не оценить. Подобные вещи могут привлечь нежелательное внимание, делая Перекашивающего более уязвимым к м'агическому обнаружению или атакам, либо просто делая происходящее несколько более интересным.

Распространенные Виды Перекосов

Существует 4 самых распространенных вида Перекосов. Любой из них может быть использован на трех уровнях силы, как было указано выше. Каждый из этих уровней включает в себя (в дополнение к своим собственным) эффекты более низких (таким образом эффект значимого перекоса включает в себя и эффект незначительного, а большой перекос включает в себя эффекты незначительного и значимого). Ведущий определяет, какой уровень Перекоса тебе доступен.

Перекосы не вызывают стресса по измерителю Неестественного, если только иного не указано в их описании. Обычно эффект от их использования похож на везение или неудачу, а не на результат использования м'агической воли.

Связи

Ты можешь создать Связь между собой и еще одним (или более) желающим того человеком, но ты можешь принадлежать только одной связи единовременно; обычно группа единомышленников создает общую Связь, которая символически объединяет их. Ты должен придумать имя для этой Связи, хотя если в вашей группе уже есть название ковена, то сойдет и оно. Ты не можешь пытаться создать Связь, если ты не являешься одной из ее целей.

Чтобы создать Связь, тебе нужно выполнить ритуал Перекоса с каждым желаемым членом этой Связи в качестве цели. Это означает, что тебе потребуется набор символических элементов для каждой цели, и только один набор для контекста и один для природы Перекоса. Каждый участник ритуала делает отдельный бросок, что означает, что некоторые участники будут связаны, а некоторые – нет. Поскольку типичная попытка Перекоса занимает около часа, тебе следует приготовиться провести целый день за этим, если тебе нужно Связать много людей.

Связь должна быть обновлена в начале каждого сезона. Конкретная дата должна выбираться создателем Перекоса. Солнцестояние или подобное событие, например, дни рождения участников ритуала, если они достаточно близки к началу сезона. Единожды выбрав дату, тебе необходимо четко придерживаться ее в будущем.

Связь может быть разрушена 4-мя способами:

- Связь не была обновлена.
- Никто из участников не сделал успешную проверку.
- Только один участник провел успешное обновление.
- Участник ритуала предпринимает прямые вредоносные действия против другого участника той же Связи.

Если Связь распалась, каждый ее участник проходит проверку на Неестественное ранга, равного количеству участников Связи. Также все Перекосы, действовавшие на группу в целом, распадаются.

Если Связь была обновлена только частично, это означает, что как минимум два участника текущей Связи связались заново, остальные - нет. В этом случае Связь не рушится, но ее исключенные участники не могут связаться по-новой до следующего сезона, если только Связь не была разрушена или отозвана в промежутке.

Группы, которые действительно хотят включить каждого в свою Связь, могут оставить свои текущие связи и попытаться заново, начав с нуля.

Участник может отказаться от связи в любое время без каких-либо санкций; отказ от Перекоса описан ниже.

Эффекты:

Связанная группа может использоваться как единый объект для других Перекосов, проведенных участниками Связи. В этом случае Перекос охватит всех участников идентичным образом. С точки зрения правил, создатель Перекоса просто использует одного из участников Связи как цель и результат проявляется также и на всех остальных. Никто вне связи не может использовать ее таким образом без использования ритуала Замены, как будет объяснено дальше.

Незначительные Раз в месяц каждый участник Связи может получить положительный сдвиг в 5% на любом броске, который будет совершаться с целью получения различных преимуществ другими участникам Связи. Например, при излечении ран или использовании полезной м'агии. При этом Связь должна быть призвана до самого броска.

Значимые Раз в месяц каждый из участников Связи имеет право совершить перестановку одного броска, сделанного в бою, где есть как минимум один союзник, находящийся в Связи. Связь должна быть активирована до броска.

Великие Раз в месяц каждый участник Связи может даровать видение одному другому ее участнику. Цель видит все происходящее через твои глаза в течение трех секунд. При этом она будет знать источник и природу представления, но не получает никакой другой информации о ситуации, кроме того, что видит. Обычно это используется, когда участник Связи в опасности, но достаточно полезным вариантом использования является написание короткого сообщения перед собой перед вызовом видения. При этом видение вызывает проверку по шкале Неестественного ранга, равного количеству участников Связи.

Покровительства

Ты можешь наложить Покровительство на себя или другую одиночную цель. Оно даст одноразовый положительный сдвиг к броску, сделанному в контексте специфичной ситуации, описанной во время наложения Покровительства. Эта ситуация должна быть связана с влиянием или действием другого человека, но не состоянием носителя. Покровительство, которое поможет цели, атакованной определенным человеком, приемлемо, но невозможно наложить Покровительство, которое поможет, когда цель в следующий раз попадет в автокатастрофу. Единожды сработав, Покровительство исчезает. И ты не можешь наложить больше одного Покровительства, ровно как и находится более, чем под одним. Если цель Перекоса Связь – то Покровительство охватывает всех ее участников.

Эффекты:

Незначительный Цель получает положительный или негативный сдвиг до 5% на один бросок в заданном контексте. Покровительство должно быть активировано перед совершением броска, но цель может выбирать конкретный процент сдвига (от 1 до 5 в любую сторону) после совершения броска, например, для получения дублей. Цель должна совершить сдвиг как минимум на 1%, сразу после активации Покровительства.

Значимый Цель может совершить перестановку одного броска в соответствующем контексте. Покровительство может быть активировано после совершения броска.

Великий Цель может превратить любой бросок, сделанный любым игроком или персонажем ведущего, включая себя, в критический успех в соответствующем контексте. Покровительство может быть активировано после совершения броска.

Проклятье

Ты можешь наложить проклятье на себя или другую одиночную цель. Проклятье во всем трактуется так же, как Покровительство, за исключением эффектов.

Эффекты:

Незначительный Первая стрессовая проверка навыка цели в соответствующем контексте получает позитивный или негативный сдвиг до 5%. Ведущий выбирает уровень сдвига, исходя из того, что будет наихудшим результатом для цели.

Значимый Вторая стрессовая проверка цели в соответствующем контексте может быть переставлена ведущим с целью получения худшего результата.

Великий Третья стрессовая проверка цели в соответствующем контексте автоматически считается критическим провалом.

Опека

Ты можешь наложить Опеку на физическое место, наиболее важное для тебя. Для большинства людей это место жительства. Но для некоторых более важными оказываются различные мистические объекты. Ведущий определяет желаемое место наиболее священным для персонажа. Опека предназначена для предотвращения проникновения определенной цели в это место или хотя бы ее ослабления в нем. После активации Опека исчезает. Единовременно ты можешь наложить только одну Опеку, также как и место может подвергнуться не более, чем одной Опеке. Также тебе необходимо символически отобразить место этого Перекоса и личность, против которой ты накладываешь Опеку. Если эта личность находится в Связи, Опека действует против всех ее участников.

Эффекты:

Незначительный При нахождении в опекаемом месте первая стрессовая проверка навыка цели получает сдвиг до 5%. Ведущий выбирает уровень сдвига, исходя из того, что будет наихудшим результатом для цели. Если цель при этом является частью Связи, то эффект действует на одну первую стрессовую проверку, сделанную любым участником этого Связи.

Значимый Во время нахождения в опекаемом месте, все стрессовые проверки навыков цели могут быть переставлены ведущим для получения худшего результата. Опека истекает тогда, когда цель покидает место; при этом цель может вернуться в уже не опекаемое место, если она достаточно умна. Незначительный эффект также работает, но только на первом броске, который также может быть переставлен.

Великий Как только цель проникает в опекаемое место, ты получаешь видение, как при великом эффекте Связи. Ты видишь через глаза цели на протяжении 3 секунд. Если цель участник Связи, ты не знаешь, чьим конкретно зрением пользуешься, если не получишь визуальных подтверждений личности. Если несколько участников Связи проникают в опекаемое место, ты получишь отдельное видение от каждого из них. В любом случае, видение не вызывает психического стресса и цели не знают о видении.

Другие Перекосы

Игроки могут создавать собственные виды Перекосов, но лишь с одобрения Ведущего. Игровой эффект новых Перекосов должен быть эквивалентен вышеперечисленным. Незначительные эффекты дают сдвиг в +/- 5%, значительные позволяют сделать перестановку, а Великие позволяют добиться триумфа/краха или вызвать необычный сверхъестественный феномен. Аналогично, ты не можешь быть целью более чем одного Перекоса определенного типа.

Определение Перекосов

Персонажи с навыком видения аур или похожими способностями могут м'агически увидеть Перекос, но только в том случае, если он имеет отношение к ним. Перекосы слишком незначительны, чтобы быть легко распознанными. В частности, персонаж может разглядеть Перекос, целью которого является он сам или кто-то с кем состоящим в ним в одной Связи; он может разглядеть Перекос положенный им на кого-то; и он способен разглядеть Опеку, если он является ее целью или жильцом

Опекаемого места.

По решению Ведущего значимые и Великие Перекосы могут быть видны любому, имеющему соответствующие способности.

Избавление от Перекосов

Ты можешь избавиться от Перекоса, если наложил его на себя самостоятельно. Аналогично ты можешь снять перекос, чьим автором ты являлся, с другой цели, но только если цель согласна и активно сотрудничает в попытке избавления. В любом случае отказ удаляет Перекос и его последствия незамедлительно. Отказ занимает всего мгновение и для него достаточно простого напряжения воли.

Чтобы избавиться от Перекоса, наложенного на тебя или иную цель против твоей воли, или если твое участие было попросту проигнорировано, тебе следует столкнуть его с противоположным Перекосом. Например, чтобы избавить цель от Проклятия, тебе нужно наложить на нее Покровительство; вместо того, чтобы оказать нормальный эффект Покровительства, она просто нейтрализует Проклятие. Аналогично, чтобы избавиться от Опеки, не нужно создавать недостающего ритуала - просто проведи еще один ритуал Опеки, с намерением снять текущий эффект. Если ты преуспеешь, Опека удалена.

Хотя успешная попытка избавления обычно удаляет Перекос без каких-либо проблем, возможны исключения. Отказ от своей собственной Связи, например, не проблема; она основана на свободной воле, и остаток Связанной группы вполне способен продолжить без твоего участия. Но уничтожение Связи кого-то другого в твоей группе, что ты способен сделать, так как вы все внесли свой вклад в ее создание, будет расценено как враждебное действие, что разрушит Связь, как уже упоминалось ранее.

Использование Перекосов

Использование Перекосов происходит также как и проведение ритуалов Замены, но не совсем. Чтобы выбрать цель, ты собираешь некоторое количество Элементов, каждый из которых дает кумулятивную вероятность срабатывание Перекоса на данной цели. Допустимые Элементы и их процентное соотношение приведены ниже:

- Полученное от цели согласие: 20%
- Непосредственное присутствие цели: 5%
- Участие цели: 5%
- Символические элементы: 2% за каждый

Полученное от цели согласие означает, что цель понимает, что Перекос представляет из себя символический акт, направленный на получение м'агического результата, и знает, что это за результат. **Непосредственное присутствие** означает, что цель находится в той же области, где проводится Перекос, и является свидетелем этого процесса. **Участие** подразумевает присоединение цели к общим усилиям. **Символические элементы** могут включать в себя предметы, действия или вербальные конструкции, которые символизируют следующие категории:

- Автор Перекоса.
- Цель.
- Контекст, в котором Перекос должен сработать.
- Тип Перекоса.

Ни одна категория символических элементов не может добавить более 10% к Перекосу, и ни один символический элемент не может принадлежать одновременно к двум категориям.

Автор Перекоса собирает все Элементы вместе, пока не наберется максимальный шанс в 70%: 20% за полученное согласие, по 5% за присутствие и участие цели и 40% за символические элементы. Бросок как обычно может быть модифицирован с помощью м'агии, страстей или каких-либо игровых ситуация. Тебе нужно собрать список всех Элементов, который нужно будет согласовать с Ведущим.

Существуют обстоятельства, при которых попытка может иметь значение большее 70% и которые будут обсуждены позже. Тем не менее вероятность создания Перекоса большая 99% не дает каких-либо дополнительных бонусов.

Как только все элементы воздействия на цель или цели собраны вместе, ты можешь совершить бросок Перекоса. Для этого требуется количество минут, равное шансу попытки; если есть несколько целей (как, например, в случае со Связью), тебе стоит сложить все шансы вместе, чтобы определить общее время создания Перекоса. По его прошествии, ты делаешь бросок против шанса для каждой цели. Если ты преуспеешь, Перекос создан. Если же провалишься, то подвергаешься стрессу по шкале Неестественного рангом, равным десяткам твоего проваленного броска Перекоса; твои цели не подвергаются каким-либо эффектам. Если ты используешь Перекос, то возможна ситуация, в которой ты преуспеешь лишь с частью из них.

Опционально: Если ты хочешь, а Ведущий соглашается, ты можешь воздействовать на группу целей одним броском; используй самую низкую вероятность из имеющихся для каждой отдельной цели, чтобы определить итоговую вероятность. Время проведения ритуала тем не менее не изменяется.

Перекосы и Замены

Перекосы могут быть совмещены с ритуалами Замены для облегченного достижения результатов. Сделав себя или своего союзника Заменой цели, ты получаешь преимущества полученного от цели согласия, психологического присутствия и участия, что суммарно дает 30%. Стань Заменой своего противника, наложи на себя Проклятие, а затем отправляйся за ним. Если он состоит в Связи, ты можешь наложить Проклятие на себя, и оно будет действовать на него **и** всех членов его Связи, как если бы он наложил на себя Проклятие сам.

Чтобы сделать это, тебе нужно совершить нормальный бросок Замены в дополнение к броску Перекоса. Если ты провалишь бросок Замены, но преуспеешь в Перекосе, то последний будет наложен на тебя.

Выбранные тобой символические элементы должны иметь отношение к тебе или твоему союзнику - на кого бы ни была направлена м'агия перед тем, как Замена перенаправила ее. Ты обводишь вокруг пальца свою собственную м'агию.

О Символических Элементах

Символические элементы являются важнейшей частью ритуала Перекоса. Практически что угодно может стать таким элементом, если оно действительно имеет значение и для цели, и для автора ритуала. Все же они не могут попросту взять любой неуместный элемент для запланированного Перекоса и таким образом придать ему смысл.

Простейшим символическим элементом является вербализация, как-то произнесение имени цели или описание контекста Перекоса. Действия обычно включают в себя различные телодвижения, вроде хождения кругами, пассы руками и поклоны. Вещи могут быть представлены фотографиями цели или его семьи, чашка, из которой пьют все члены готовящейся Связи, или чертежи местности, на которую накладывается Опека.

Кроме представления каждого элемента Ведущему, Автор Перекоса должен символически представить их вселенной. Это требует особого подхода к каждому элементу, например, можно громко произносить название элементов, сопровождая их жестикуляцией или сжигая некоторые на огне.

Все эти элементы собираются вместе в то, что собственно и является ритуалом. Презентацию ритуала следует тщательно продумать заранее, чтобы потом провести все без задержек. Если попытка остановлена до ее завершения, никаких пенальти не накладывается, но, если ты решишь повторить ее, придется все начинать сначала.

Улучшение Элементов

Ты можешь увеличить эффективность одного или более символических элементов, преодолев 10% барьер и увеличив свои шансы на успех. Есть два способа подготовить улучшенный элемент: использовать м'агические заряды или улучшить элемент с помощью ритуального действия. Кроме того адепты и аватары особенно восприимчивы к улучшению элементов.

Трата м'агических зарядов. Ты можешь потратить единичный заряд, чтобы прокачать элемент. Незначительный заряд увеличивает эффективность элемента от 2% до 4%, значимый позволяет поднять ее до 20%, в то время как Великий - до 100%.

Улучшение элементов с помощью ритуальных актов. С согласия Ведущего, ты можешь увеличить эффективность элемента с помощью ритуального действий. В нашем недавнем примере фотография, на которой запечатлен момент, когда твой союзник проливает в ресторане вино на цель ритуала, будет улучшенным элементов, как и убийство его собаки. В целом, ты ритуально улучшаешь элемент, совершая с ним некие осмысленные действия перед попыткой Перекоса - и, чтобы быть определенным как "осмысленное" подобное действие должно включать в себя некий элемент риска. Кража предмета из дома жертвы, отрезание клочка ее волос, пока жертва спит, сделать так, чтобы ее уволили и похитить увольнительное письмо - все эти действия подойдут, как подойдет и пуля, ранившая цель - но пуля будет стоить лишь базовые 2%. Значение же улучшенного элемента может находится в пределах от 2% до 10%, хотя все, что выше 6%, должно быть чрезвычайно редким и требовать как невероятного риска, так и, возможно, какого-либо типа физического ущерба. Убийство собаки цели, например, может дать 6% если это кокер спаниель, но 10%, если это злобный охранный пес. Чем более символично совершенное действие, тем более мощный в итоге получается элемент. Последнее слово касательно мощности улучшаемого элемента остается за Ведущим. По настоящему экстремальная затея, вроде похищения сына цели и принесение его в жертву во время ритуала Перекоса способно создать элемент мощностью вплоть до 100% - но столь мистически могущественное действо как правило пропадает втуне из-за ограниченных преимуществ Перекоса.

Адепты и Инкарнации. Любой элемент, имеющий сильную символическую связь к школе м'агии адепта или к архетипу инкарнации, автоматически считается "заряженным" и оценивается в 4%. (Подходящие примеры могут быть обнаружены в разделе Символизма Инкарнаций в посвященной Инкарнациям главе.)

Комбинации. Ты можешь воспользоваться всеми тремя приведенными здесь методами, использовав их совместно на каком-либо элементе. Если ты убьешь охранного пса Эпидероманта, ритуально вырежешь на ее шкуре имя жертвы и вложишь в собаку значимый заряд, то в итоге получишь 34%-ый элемент: 10% за ритуальную значимость убийства пса, 4% за манипуляции с плотью и 20% за значимый заряд.

Как обычно, итоговое значение элемента остается на усмотрение Ведущего.

Ограничения Для Символических Элементов

Специфические символические элементы, используемые для Перекоса, не могут быть когда-либо еще использованы для Перекоса. Каждая отдельная попытка Перекоса должна использовать разные элементы, никогда прежде не использованные для Перекосов, даже если предыдущая попытка провалилась или была прервана посреди ритуала. Неправильный элемент не нарушает процесса создания Перекоса, в котором он используется в очередной раз, но и никоим образом не способствует ему.

По эффективности Перекосы примерно соответствуют игровым чит-кодам ко вселенной. Но программисты реальности из Невидимого Духовенства быстро вычищают подобные коды из программного обеспечения бытия. Ты не можешь м'агически использовать один и тот же элемент больше одного раза, поскольку длительное использование кодов реальности требует одержимого мировоззрения адепта; испытывая недостаток страсти и умения, ты ограничен незначительными, ослабленными эффектами, которых становится все сложнее добиваться, чем чаще ты их применяешь.

Использование целевых элементов ограничено той целью, к которой они относятся. Фотография дома, в котором прошло детство цели, не может быть использована еще раз, но фотография детского дома другой цели будет работает для этой второй цели. Имей в виду, что несколько копий одной и той же фотографии или предмета не рассматриваются как несколько разных элементов. Схожие предметы, такие как разные фотографии одного объекта, могут быть использованы для множественного Перекоса, если все они символически различны и подходящи. Покровительство, для которого используется фотография цели в ее доме, и более позднее Покровительство, использующее детский снимок цели вместе с матерью, допустимы, поскольку они достаточно различны и достаточно близки сути Перекоса, чтобы считаться различными элементами.

Элементы, представляющие автора, контекст и природу Перекоса не могут повторяться независимо от цели. Если ты используешь нож, чтобы символизировать опасность, ты больше не сможешь использовать его каким-либо образом, если только новое представление предмета не отличается от предыдущего в достаточной степени, чтобы Ведущий его одобрил. Тот же самый нож или какой-либо случайный клинок не может быть использован во второй раз в том же контексте, но если вы используете этот кинжал, чтобы ранить цель, ты можешь еще раз использовать его для Перекоса, так как теперь он наполнен новым значением.

Столь существенные ограничения подразумевают тщательную работу со стороны автора Перекоса. Список элементов должен всегда присутствовать у Ведущего, чтобы с ним можно было свериться для каждого отдельного Перекоса. Нет необходимости говорить, что это быстро становится тяжкой обязанностью. Обманывать вселенную совсем не просто.

Book 2: The World of Our Desires - Chapter 10: Adepts

Адепты.

Этот парень был сумасшедшим: невидимые друзья давали ему различные ценные советы, что не совсем нормально, особенно если им следовать. Пока он сдерживался, у него была подружка. Но когда фасад его рассудка окончательно обрушился и она поняла, что творилось в его разуме, она задала очевидный вопрос: «Ты пробовал обратиться к психиатру?» Он ответил той ужасной мыслью, что первой пришла в его безумную голову: «*Но что, если бы я ушел от него счастливым, совершенно нормальным человеком*?»

Добро пожаловать в мир адепта.

Твое мнение.

У тебя есть своя точка зрения, ты смотришь на мир иначе, по-своему воспринимаешь его, прогибаешь под свою волю. И это не увлечение. Не поза, не стиль, не тенденция. Твой взгляд — это всеобъемлющее, одержимое и идиосинкразическое (Идиосинкразия. 1. Измененная, болезненная чувствительность организма к некоторым веществам или воздействиям (в медицине). 2. перен. Активное неприятие кого-либо или чего-либо) мировоззрение, что-то, что ты развивал, возможно, сам того не осозновая, еще с детства.

Возможно, это все секс, наркотики или рок-н-ролл. А может деньги, телевидение или история. Или звуки родного ночного города.

Чем бы это ни было, оно твое. Оно принадлежит тебе. Ты первый из людей, кто видит мир таким, какой он есть.

Ты больше, чем просто человек. Хотя нормальные люди могут сказать, что меньше.

Твоя власть.

Никто больше не видит мир так, как ты. Ты получил рентгеновское зрение вселенной. Ты знаешь людей, которые *на самом деле* считают, что все выяснили, что *им* известно, что заставляет мир вертеться. *Они* ошибаются. *Ты* — прав.

Только у тебя подходящий язык, чтобы слизнуть сладкую оболочку с каждодневного леденца действительности. Ты можешь объяснить все, *все* в пределах твоего особого восприятия.

Твой фильтр реальности дает тебе власть. Ты можешь заставить нечто произойти. Усилием мысли ты можешь распоряжаться вероятностями случайных столкновений, распространять слухи, даже когда ты совершенно один, или заставлять твоих врагов истекать кровью, когда твои руки связаны у тебя за спиной.

Древние дали этому имя: **м'агия**. *Ты* сделал ее своей.

Твоя слава.

Вокруг тебя целый мир, наполненный людьми, которые едва ли знают его лучше. Они не понимают тебя. Они не воспринимают твою точку зрения. Они не уважают твою власть.

Трахни их.

Не надо уходить, так ты не обратишь никого в свое мировоззрение. Просто смотри и делай то, что остальным не под силу. Возможно, ты изменишь мир. Возможно, уничтожишь его. Но что бы ты ни делал, делай это *сейчас*. Никто не становится моложе, и твои взгляды умрут вместе с тобой. Если ты не следуешь своему пути, он пройдет мимо.

Ставки должны быть отчаянными. Ты можешь увеличить их. Хотца, можетца, должен — время бросать кости.

Весь мир ждет тебя, пусть он и не подозревает об этом.

Твой путь.

Ты один, но ты не одинок. Есть люди, которые думают так же как ты. Если ты склонен к запоям, наполняющим тебя магией, то сможешь встретить того, кто использует выпивку таким же образом. И все же это не делает вас братьями.

Поскольку наша культура еле движется вперед, наполненная всякой грязью, тот же гротеск проявляется и в м'агии адептов. Выпивка, секс, телевидение, личность. Адепты со схожим мировоззрением могут встретиться, и иногда даже поделится друг с другом знаниями. Если несколько адептов работают с м'агией похожим образом, это называют путем м'агии. Но это не значит, что ты можешь прочитать книгу о нем или найти место, где ему учат. Это просто слово, обозначающее «особый способ, которым несколько человек творят м'агию».

Может, ты уже обрадовался и решил: «Эй, самое время объединиться. Я только что нашел себе лучших друзей.»

Для более или менее длительных отношений этот номер не пройдет.

Ты можешь долгое время неплохо ладить с адептом, последователем другого Пути. Ты знаешь, что он не прав, и лишь тебе известен истинный механизм мироздания. Он думает также. И это вас не волнует. Ты говоришь «картошка», он поправляет «маргатроид», и на этом спор заканчивается.

Но отправься в путешествие с кем-то, кто идет той же тропой, и обнаружишь, что вы сыты друг другом по горло, едва пересекли черту города. Это похоже на раскол Православной Церкви: вы настолько близки, что различия становятся катастрофическими.

Для вас, адептов, характерна полная неспособность понять позицию другого, встать на его место. Вы не можете подавлять ваш «фильтр реальности» достаточно долго, чтобы понять, как кто-то еще заставляет м'агию работать. Каждый адепт живет с таким взглядом на действительность, который никто больше, даже другие адепты, не в силах понять. Ты - продукт своего жизненного опыта, страданий и удовольствий, триумфов и краха, и когда ты встречаешь другого адепта твоего Пути, ваше внешнее сходство скрывает зияющую пропасть различий. Ваши жизни различны, у вас разные истории, вы любили и ненавидели разных людей.

Ты стал тем, кто ты есть. Идущий по твоему Пути парень — кем-то еще. Его вера в устройство мира и твоя просто несовместимы друг с другом.

Так пожмите руки и разойдитесь. Твоя тропа — одиночество.

Законы м'агии

Ты можешь классифицировать м'агию сотней способов, но все они будут основаны на трех незыблемых законах:

- *Закон Напряжения Смысла:* Твоя м'агия основана на парадоксе.
- *Закон Сделки:* Ты получаешь ровно столько, сколько вложил.
- *Закон Повиновения:* Твоя м'агия — единственная м'агия для тебя.

Закон Напряжения Смысла.

В твоей м'агии нет никакого смысла. Не для нормальных людей. И даже не для большинства адептов. Ее истоки лежат в конфликте между идеями, это твоя способность балансировать между противоречивыми сущностями, которая делает тебя таким необычным. Мозг большинства людей просто игнорирует сам факт парадокса: «О, хорошо, это просто парадокс, ничего интересно, двигаем дальше.». Ты другой: «Ой, это же парадокс! Крууууто!».

Ты придаешь смысл бессмысленному.

Почему так? Знаешь, у каждого есть свое мнение и мало кто достаточно сдержан, чтобы сохранить его при себе.

Некоторые говорят, что вселенная сделана сделана на скорую руку и разваливается на части. Парадоксы это дыры в ткани мира, дыры, куда ты можешь засунуть палец и подергать за тайные нити, управляющие вселенной. Зевака на автомобильной аварии демонстрирует классический пример хорошо заляпаных реальностью мозгов. Это утверждение касается алкоголиков, самоубийц и других обладателей деструктивного взгляда на происходящее.

Другие же выбирают противоположный путь. Они говорят, что чувственный мир (источник ощущений подобных «сверху небо» или «это — дерево, а это — камень») - лишь *майя*, иллюзия. Настоящий мир непознаваем нашими жалкими человеческими умами, но мы можем уловить его мелькнувшее нечеткое отражение в местах, где иллюзия спадает; через парадокс, когда вселенная противоречит самой себе. Эта теория принадлежит тем, кто получает свои заряды извне, сотрясая тайный порядок вещей, - людям, подобным Библиомантам и некоторым Порномантам с запретными книжными артефактами.

Еще часто можно услышать теорию соглашений, которая гласит, что небо сверху, а земля снизу только потому, что мы все с этим согласились и слишком ленивы, чтобы что-то менять. Адепты нарушают соглашение, поскольку они нашли противоречие, демонстрирующее уязвимость вселенной перед волей человека. Эта идея основная для тех, кто делает свои фокусы, питаясь человеческим вниманием, верой или похотью: Плутоманты, Ткачи Паутины (Клиоманты) и иже с ними.

Напоследок стоит упомянуть точку зрения солипсизма: весь космос — лишь порождение твоего разума. Во всем мире никто кроме тебя не реален. Все мы — твой собственный вымысел. Ты сражаешься сам с собой, и ты же окажешься единственным победителем. М'агия работает потому, что ты позволил себе ее использовать, чтобы сделать игру своего воображения более интересной. Явно наличествует возможность твоего сумасшествия, но в мире солипсизма нет того, кто мог бы судить об этом. Солипсизм подходит для школ, одержимых системами и играми: Персономантам, Урбаномантам, Видеомантам. (Он вообще популярен среди самовлюбленных, эгоистичных, аморальных придурков, несмотря на наличие у них магии.)

Какое бы объяснение ты ни выбрал, сила парадокса реальна. Возьми, к примеру, выпивку: она даст тебе свободу (от твоих комплексов и беспокойства), но она же и поработит тебя. Она сделает тебя больше, но она же и делает тебя меньше чем ты есть. Больше — поскольку черты твоей личности

становятся выразительнее (или просто проявляются), когда ты пьян. Меньше — поскольку ты менее склонен обдумывать свои действия, к тому же выпивка тебя в конце концов прикончит. Алконавты полны моментов пьяного «просветления», открытий, которые могут изменить весь мир, но все они развеиваются как дым вместе с приходом похмелья на следующее утро. Выпивка — это основа пути Дипсомантов (известных как синяки), которые владеют м'агией только когда пьяны, и теряют все накопленную силу при протрезвлении.

Магия хаоса — Энтропомантия — еще проще. В попытке получить контроль над вселенной, ты должен отказаться от контроля над собой. Или Порномантия, практикуемая Сектой Обнаженной Богини, которая раболепно почитает и имитирует падшую на самое дно женщину. Живодеры — Эпидермоманты — получают контроль над телом, разрушая его. И так далее.

Как *ты* представляешь себе парадокс?

Закон Сделки.

Второй закон проще: халявы не будет. Это как третий закон Ньютона: то, что ты получишь на выходе, равно тому, что отдашь на входе.

Тебе нужно зарядить свои магические «батарейки» прежде чем использовать заклинание. Существует три вида зарядов: малый, большой, и Великий. Они немного отличаются от просто «силы». Ты можешь насобирать хоть миллиард малых зарядов, но они не смогут обратиться в единственный большой — однако, как ни парадоксально, один большой заряд можно превратить в 10 малых, а один Великий — в 10 больших.

Малые заряды приходят от мелких действий или следования поведенческим установкам и используются для создания незначительных эффектов. Большие заряды — от более значимых действий и воплощают куда более впечатляющие эффекты. Великие заряды — это реальная мощь. Они требуют огромных усилий, получению сопутствуют опасности и проблемы, но они способны на действительно впечатляющими эффекты: малый заряд может зажечь сигарету, большой — сжечь дом, а Великий — выжечь дотла целый город.

Ты не можешь использовать свою м'агию для получения зарядов. Если ты Эпидеромант и заряжаешься, разрезая себя, ты не можешь использовать для этого магию. Заряды не создают зарядов.

Просто чтоб ты знал, если ты пытаешься использовать малый или большой заряд и проваливаешь бросок, то сохраняешь сам заряд. Но если проваливаешь использование Великого заряда, ты не только его теряешь, но еще и сходишь с ума. Такие дела.

Заряды сами по себе не исчезают. Когда ты получил заряд, он «прилипает» к тебе, пока ты им не воспользуешься — или пока не нарушишь **табу**, описанное далее. Нет верхнего ограничения на количество зарядов, которыми ты можешь владеть в одно и то же время. Адепты, накопившие колоссальное количество зарядов — сотни и более — действуют сумасброднее, чем обычно, возможно, даже как в бреду. Ты можешь стать совершенно ненормальным, когда впервые накопишь столько м'агической силы без использования ее по назначению.

Последняя составляющая этого закона — возможность возникновения побочных эффектов. Они известны как **сверхъестественные феномены**, и могут произойти когда ты работаешь с м'агией. Подобные процессы — это извращения Вселенной, симптомы больной реальности, и тот факт, что ты с ними встретился — плохой знак. Ты не можешь держать их всех под контролем. Будь осторожен.

Закон Повиновения.

Третий закон гласит: никто не может изучить две школы м'агии. Обучение м'агии — это тебе не обучение танцу. Ты не просто изучаешь набор навыков. Ты посвящаешь себя определенному взгляду на Вселенную и на то, как она работает. Ты не можешь взорвать кого-то просто потому что веришь, что у тебя есть сила для этого; ты также должен верить в то, что взрыв вообще *возможен*, что Вселенную не беспокоит, что взрыва *может не быть*.

Быть Адептом не означает быть им лишь во время использования заклинаний. Ты должен жить своими м'агическими идеалами 24 часа в сутки, или твоя сила тебя покинет. Вот почему некоторые формы поведения — известные как **табу** — могут мгновенно высосать из тебя твои заряды. По этой же причине ты не можешь следовать одновременно двум школам — они представляют взаимно исключающие убеждения, прямо как Мусульманин-Атеист (если ты когда-нибудь начнешь изучать другую школу, то навсегда станешь сумасшедшим по всем пяти Измерителям Безумия).

Становление Адептом

Адептами скорее рождаются, чем становятся. М'агия - это нечто, что они искали всю свою сознательную жизнь, тем или иным способом. Это ни в коей мере не похоже на решение овладеть навыками работы с Microsoft Word, потому что все твои коллеги им пользуются. Если ты не являешься адептом, но хочешь им стать, тебе потребуется согласие Ведущего.

Ты можешь просто начать игру в качестве адепта. Но если ты хочешь стать им во время игры, или тебе интересно, как именно ты стал адептом, ниже приведено объяснение.

Ты можешь стать им самостоятельно или найти себе учителя. Разница между самообучением и стажировкой зависит от твоей Одержимости. Если она соответствует мировоззрению существующего Пути (или нового, созданного с разрешения твоего Ведущего) тогда ты можешь обучиться самостоятельно. Если же твоя Одержимость не укладывается ни в какие рамки, и ты не хочешь создавать отдельного Пути, тебе стоит поискать учителя.

Даже если твоя Одержимость подходит для выбранного Пути, ты все еще можешь поискать преподавателя, если захочешь. Такой подход облегчает освоение некоторых вещей, но в то же время ты отдаешь себя на милость кого-то, уже ставшего настолько безумным, насколько ты только собираешься стать.

Адепты-Самоучки

Есть две вещи, необходимые тебе, чтобы стать адептом-самоучкой: Одержимость, соответствующая мировоззрению конкретного Пути, и пять сорванных меток на шкале Самосознания. Твои представления о себе должны стать столь уязвимы, чтобы развалиться на куски и собраться вновь под воздействием твоей Одержимости. Когда у тебя появятся эти пять сорванных меток, ты можешь решить стать адептом, если твой Ведущий разрешает это.

С появлением пятой сорванной метки ты получаешь 1%-ый навык своего м'агического Пути и можешь переписать свою Одержимость, чтобы подчеркнуть твое новое расцветающее восприятия реальности. Твой одержимый навык также изменяется на М'агию. Ты не получаешь психологических отклонений, что обычно происходит при получении пяти сорванных меток на одной шкале. Твоя способность обращаться с м'агией и есть твое отклонение, но в отличии от впадения в панику или чрезвычайной подозрительности, она не проходит с исчезновением сорванных меток. Сорванные метки на шкале Самосознания также никуда не исчезают, до тех пор, пока ты не накопишь достаточно энергии для своих новоприобретенных м'агических способностей; метки не могут быть удалены какой-либо терапией. Пути назад нет.

Ты начинаешь без формул заклинаний, за исключением М'агии Ущерба. Тем не менее, ты можешь обращаться к случайной м'агии.

Чтобы улучшить свой навык М'агии, получить формулы заклинаний и избавиться от этих сорванных меток Самосознания, тебе придется тратить очки опыта. За каждое очко ты добавляешь два процента навыку, убираешь одну сорванную метку со шкалы Самосознания и получаешь одну незначительную формулу заклинания, известного тебе под уникальным названием, которое ты сам и придумываешь. В течении этого периода ты можешь тратить не более одного пункт опыта на свой навык М'агии каждые две недели. Также тебе доступна только м'агия незначительного уровня, не значимая или Великая.

Этот процесс избавления от сорванных меток не означает, что ты становишься более нормальным. Ты просто перестраиваешь свое Самосознание, чтобы соответствовать приобретенным способностям.

К тому моменту, как ты потратишь 5 очков опыта, твой навык М'агии будет равен 11%, пять сорванных меток будут удалены и ты будешь знать шесть незначительных формул. Если ты получишь новые сорванные метки Самосознания, они не будут иметь к данному процессу никакого отношения и будут расцениваться, как обычные сорванные метки, подверженные воздействию терапии.

С этого момента ты можешь улучшать свой навык М'агии, как любой другой навык, по обычным правилам: 1 очко опыта за 1% навыка и не более 3 очков на один навык за игровую сессию. Теперь тебе доступны все уровни м'агии. Но чтобы получить новые формулы заклинаний, тебе придется изобрести их самостоятельно, используя приведенные в конце этой главы правила, или бесплатно выучить их у других адептов твоего Пути - за исключением той цены, которую они потребуют за свои услуги.

Обученные Адепты

Если твоя одержимость делает невозможным самостоятельное изучение м'агии, ты можешь найти учителя: адепта, который сможет обучить тебя своему пути м'агии и в процессе изменить твою Одержимость. Учитель должен иметь характеристику Души не менее 65% и знать Путь, которому ты хочешь научиться.

Становление адептом не похоже на получение черного пояса или сертификата по оказанию первой медицинской помощи. Не похоже это и на проверку знаний. Это точка зрения на жизнь. У обученных адептов много общего с людьми, которым промыли мозги. Твой преподаватель самым основательным образом сломает твое представление о мироздании и затем соберет из обломков нечто новое.

Все происходит следующим образом: учитель что-то показывает тебе и что-то делает с тобой. Конкретная природа этого "чего-то" меняется от школы к школе, но никогда не является чем-то приятным. Цель в том, чтобы доказать тебе, что все, что ты знал и во что верил, - фуфло, а также показать тебе истинный путь: путь твоего учителя.

Он добивается такого эффекта искусственным созданием стрессовых для тебя ситуаций, до тех пор, пока у тебя не появится пять сорванных меток на одной шкале. Твой учитель может выбрать для работы любую шкалу или пытать тебя сразу по нескольким, пока одна из них, наконец, не заполнится. Если ты преуспеешь в одной из этих стрессовых проверок, то как обычно получаешь загрубевшую метку, что означает необходимость для твоего преподавателя перейти к более грубым методам, чтобы сломать тебя.

Как только ты наберешь максимум сорванных меток на одном измерители и впадешь в безумие, твоя личность оказывается сломлена в достаточной степени, чтобы принять правдоподобность м'агии. Теперь самое время собрать тебя воедино, что бы ты мог функционировать. В этот момент ты находишься в чрезвычайно уязвимом состоянии: через тело уже струятся потоки силы, но твой

контроль над ними оставляет желать много лучшего. Некоторые по-настоящему сволочные адепты умывают руки на данном этапе со словами: "Мое дело здесь сделано", но лучшие из них останутся с тобой, помогая осознать мир заново.

Ты получаешь 1%-ый навык в твоем пути м'агии, изменяется и твоя Одержимость совместно с одержимым навыком. Последующие изменения происходят аналогично описанным ранее в разделе самообучения, за исключением того, что если твой учитель все еще находится рядом, ты можешь тратить по 1 очку опыта каждую неделю вместо каждых двух, если, конечно, у тебя имеется достаточно очков опыта.

Ты не получаешь новых формул автоматически или в качестве результата траты опыта. Либо твой преподаватель обучает тебя им, либо ты изучаешь их самостоятельно согласно правилам. Но учитель может научить тебя *всему*, что знает сам, из расчета одна формула в сутки.

Сотворение заклинаний

Вот как ты создаешь заклинание:

- ты говоришь Ведущему, что именно хочешь сделать. Если в описании не сказано иного, сотворение любого заклинания требует одного раунда.
- ты совершаешь бросок, при необходимости или по желанию совершая перестановку (так как м'агия *всегда* является одержимым навыком).
- если бросок успешен, заклинание срабатывает и ты теряешь необходимое количество зарядов. Если ты проваливаешь бросок, оно не срабатывает, заряды остаются у тебя. За исключением случая, когда ты используешь Великий заряд. Если ты облажаешься с этой Большой Дурой, то потеряешь заряд, и *что-то* произойдет. Обычно что-то очень и очень неприятное.
- заклинания могут воздействовать на тебя или на кого-то еще на твое усмотрение, если в их описании не указано иное.

Есть три вида М'агии адептов: **м'агия ущерба**, **формулы заклинаний** и **случайные заклинания**.

М'агия ущерба - это то, как адепты вредят людям с помощью м'агии. Это заклинания непосредственной атаки.

Формулы заклинаний - это старые, надежные чары, многократно опробованные и хорошо изученные. Предполагается, что опытные адепты знакомы со всеми формулами их Пути. НПС-адепты могут обладать несовершенными вариантами или вовсе пользоваться другими формулами.

Случайные заклинания - это твои импровизации в попытке сделать что-то особенное. Маг Хаоса может попытаться создать заклинание, буквально сбивающее с цели усталость, а Порномант угадать чей-то глубочайший страх. Для таких заклинаний не существует готовых формул, но ты все еще можешь применить м'агическую силу для достижения некоторых подходящих твоему Пути эффектов. Случайные заклинания требуют больше зарядов и обычно менее могущественны, нежели формулы. Но даже лучший в мире молоток окажется бесполезным, если на самом деле тебе нужна пила.

М'агия Ущерба

Адепты используют м'агию ущерба, чтобы причинить вред другим людям. Адепты по разному называют свою м'агию ущерба: "мое колдунство", "большая убивалка", "злой глаз" и другими, не менее странными фразами; подкованные адепты могут называть ее "Тропа Боли" или "Путь Великого Хаоса", тогда как уличные адепты скорее выберут что-то вроде "Кожаная Флейта" или "Сейчас Надеру Тебе Зад". А как твой адепт называет его м'агию ущерба? Не все Пути м'агии содержат м'агию

ущерба, например, Механоманты не имеют таких способностей.

Большая часть м'агии ущерба работает только против сложных живых организмов: люди, собаки, птицы, слоны, да кто угодно. Но она обычно бесполезна против таких объектов, как: двери, машины, бетон или лед. Есть исключения, но и они воздействуют на такие объекты косвенно, вместо нанесения непосредственного урона.

Любая м'агия ущерба обладает одним и тем же основным эффектом, как написано в последующих разделах. Но каждая проявляется по разному. Многие такие отличия носят чисто косметический характер - нет особой разницы, наносят ли они вред, высушивая твои внутренние органы или раздирая плоть невидимыми когтями. Конкретные типы м'агии ущерба представлены в описаниях Путей.

Навык Уклонение бесполезен против м'агии ущерба. Независимо от результатов проверки Уклонения, м'агия ущерба все еще продолжает нормально функционировать. Единственное исключение для Путей, представленных в этой книге, касается Пути Эпидеромантии, поскольку его м'агия ущерба работает с помощью прикосновения.

Ты не можешь совершить множественной атаки, используя одиночное заклинание м'агии ущерба. Возможно только одно полноценное заклинание на одну цель.

Адепт с 85% в навыке М'агии может бесплатно создать свой собственный вид м'агии ущерба в любое время. (Тем не менее новое заклинание можно сделать лишь однажды. Создавать по одному каждый день не получится.) Адепты прибегают к этой способности в целях запугивания: новый зловещий стиль м'агии ущерба дает понять окружающим, что адепт очень хорош в том, чем занимается. Такие адепты могут выбирать между стандартным и личным стилем м'агии ущерба каждый раз, когда они к ней прибегают, так как у них может не возникнуть желания демонстрировать всю свою силу противникам.

Есть два типа м'агии ущерба: незначительный и значимый, каждый из которых наносит разное количество повреждений и обладает разными требованиями.

Незначительная М'агия Ущерба

Незначительная М'агия Ущерба обычно попадает в категорию незначительной м'агии, что означает необходимости траты лишь незначительных зарядов для атаки. Соверши обычную проверку своего навыка м'агии, чтобы выполнить атаку незначительной м'агией ущерба. Если бросок успешен, ты наносишь урон, равный сумме значений на обоих кубиках. (В этом смысле м'агия ущерба похожа на рукопашные атаки, за исключением отсутствия добавочного урона за дубли.) Если ты захочешь получить отрицательный сдвиг в 10% к своему навыку перед броском, то сможешь добавить третий кубик и выбрать результат любых двух в качестве броска. Ты можешь выполнять эту операцию несколько раз для одной и той же проверки, если пожелаешь.

Если ты проваливаешь бросок атаки, то незначительный заряд не теряется. Просто ничего не происходит.

Пример. У Дона имеется навык Дипсомантии равный 40%. В нормальных условиях он бросил бы два кубика(сохраняя возможность Перестановки, так как Дипсомантия должна быть его одержимым навыком), стараясь набрать не более 40. Тем не менее, если он захочет уменьшить значение навыка до 30%, то сможет бросить три кубика и объединить любые два выпавших числа так, чтобы бросок стал успешен. Если он решит уменьшить значение навыка до 20%, то сможет бросить 4 кубика, и, решив понизить навык до 10%, получит 5 кубиков, надеясь, что на одном из них выпадет 0. В данном случае Дон уменьшает навык до 20% и бросает 4 кубика. Полученный им результат выглядит следующим образом - 5, 5, 2 и 1 - таким образом он может выбрать 15(успех) и нанести 6 единиц урона.

Если ты используешь этот прием, но не можешь подобрать успешное значение для броска, твой Ведущий решит какое именно число выпало. То есть, если бы Дон выбросил 2 вместо 1, Ведущий может определить бросок в 55, тем самым вызывая эффект Испорченного Козыря(как будет описано далее). Или Ведущий остановится на результате в 52, лишая ситуацию как каких-либо положительных, так и отрицательных последствий.

Значимая М'агия Ущерба

Значимая М'агия Ущерба относится к категории значимой м'агии, что означает необходимость расходования значимых зарядов для усиления атаки. Соверши обычную проверку м'агии для применения значимой м'агии ущерба. При успешном броске выпавшее значение равно нанесенному урону. Если перед использованием значимой м'агии ущерба ты потратишь дополнительный раунд, единственным твоим занятием на который будет концентрация, то сможешь бросить 3 кубика и выбрать любые два в качестве результата. Если будешь концентрироваться в течении двух раундов, сможешь бросить уже 4 кубика. Число подобных дополнительных раундов может быть и больше двух. Эти раунды ничего для тебя не стоят (тем не менее, есть школы, позволяющие своим адептам тратить вспомогательные заряды для получения дополнительных кубиков вместо ожидания). Опять-таки, если ты используешь дополнительные кубики (полученные любым способом) и проваливаешь бросок, Ведущий выбирает итоговый результат. Если во время подготовительной концентрации ты получишь урон или провалишь проверку на стресс, то придется начинать все сначала.

Если ты провалишь бросок атаки, значимые заряды не теряются. Просто ничего не происходит.

Пример. Дон проводит атаку значимой м'агией ущерба и берет дополнительный раунд для концентрации. Это позволяет ему бросить три кубика, надеясь, что по крайней мере один из возможных вариантов окажется меньше 40%. Он выбрасывает 4, 7, 6 и проваливает бросок, но не теряет заряд и не получает каких-либо побочных эффектов, это обычный провал. (Если бы он выбросил 4, 4 и 6, Ведущий мог бы выбрать 44, определяя тем самым провальный дубль, выливающийся в эффект Испорченного Козыря.) Он пробует еще раз и получает 6, 5 и 3. Результат Дон устанавливает в 36 - успех, и наносит 36 единиц урона своей цели.

Настраиваемая М'агия Ущерба

В некоторых случаях использование м'агии ущерба оказывается хуже обычного ближнего боя (так как ты не можешь проводить множественных атак) или использования огнестрельного оружия (так как обычно требуется потратить значимый заряд для нанесения урона, сравнимого с самыми небольшими пистолетами). И все же м'агия - это наиболее универсальное оружие. Потратив немного дополнительных м'агических сил, ты можешь использовать м'агию ущерба в ситуациях, когда подобраться к противнику с ружьем или пистолетом не представляется возможным. Но, несмотря на то, что настраиваемая м'агия ущерба может потребовать значимых зарядов, схема расчета урона все равно эквивалентна незначительной м'агии.

Большие расстояния

Если ты решишься потратить значимый заряд (в дополнение к обычной стоимости), то сможешь атаковать цель, которую ты даже не видишь. Неважно, находится ли твой противник в Малой Азии, в то время как ты сам в Юконе (территория на западе Канады) - ты можешь обрушить на него беспощадное пламя своего могущественного колдунства. Тебе нужно как следует подготовиться: знать данное противнику при рождении имя, очень хорошо представлять себе его лицо, провести достаточно времени, изучая его жизнь, иметь на руках отличную фотографию, клочок его одежды и так далее. Не важно сколь долго ты изучал личную жизнь Нила Даймонда и как много его изображений у тебя есть - если ты не встречал его во плоти и не разговаривал с ним по крайней мере в течении нескольких минут, то не сможешь достать его через весь континент (Эпидероманты не могут

использовать эту способность).

Специальная доставка

Ты можешь осквернить предмет, человека или даже определенное событие с помощью незначительной м'агии ущерба. Это обойдется тебе в дополнительный незначительный заряд, но событие, вызывающее срабатывание заклинания, должно иметь отношение к твоему Пути м'агии: синяк может осквернить бутылку виски, или заставить м'агию сработать в следующий раз, когда кто-то напьется; Порномарт может осквернить следующий половой акт определенного человека на конкретной кровати или пляже; Энтропомант может жахнуть по следующему, кто достанет три туза из колоды; кожевник может направить незначительную м'агию на первого, кто прикоснется (или ударит) к нему или к ней. Нет ограничения на время, которое заклинание проведет в спячке, пока не сработает. Заклинателю требуется прикоснуться к объекту или по крайней мере находится в месте, подвергающемуся осквернению. Кроме того объекты больше дома не могут быть осквернены подобным образом (во всяком случае для подобного действия потребуется больше одного незначительного заряда).

На этот раз по частям

Если ты потратишь дополнительный незначительный заряд, то сможешь направить свою незначительную м'агию ущерба на определенную часть тела. Хотя это и не может быть использовано, чтобы увеличить урон (то есть не будет никакого эффекта от попытки воздействия на мозг или сердце), все еще можно помешать противнику выстрелить из ружья или убежать.

Использование М'агии Ущерба

Как уже упоминалось, заклинания м'агии ущерба не так просты и смертоносны, как огнестрельное оружие. Тем не менее у них есть ряд важных преимуществ:

- Ты можешь использовать их в аэропорту, тюремной камере или где-либо еще, куда запрещено проносить оружие.
- Ты не можешь уронить их или потерять, а если у тебя закончатся боеприпасы, ты всегда сможешь сделать свои собственные.
- От большей части м'агии ущерба невозможно увернуться.
- М'агия ущерба не оставляет инкриминируемых судебных улик. Любой, кто станет утверждать, что ты кого-то убил с помощью "м'агии" будет высмеян без какого-либо судебного разбирательства.
- В отличии от оружейного выстрела м'агия ущерба может быть настроена.
- Каждое твое успешное использование м'агии на ком-либо - даже в случае с незначительной м'агией ущерба - для жертвы будет проверкой 5 ранга на Неестественное. Сравни с ружьем или ножом, которые вызывают проверку 1 ранга на Жестокость.
- Наконец, возможно, самое важное - колдуны могут изучать владение оружием, а стрелки не смогут освоить м'агию ущерба. Может быть, полагаться только на м'агию довольно паршивая замена хорошему вооружению, но не сравнивай яблоки и апельсины. Оружие способно на то, что недоступно м'агии, в то время как м'агия ущерба может то, что не может оружие. Всегда хорошо иметь возможность выбора.

Формулы заклинаний

Это простейшие и, возможно, наиболее часто используемые тобой заклинания. Они требуют одного раунда для использования, а их цена редко изменяется (если только Ведущий по каким-либо причинам не сделает их более или менее дорогими), их эффекты предсказуемы. Эти заклинания представлены для каждой из школ ниже.

Случайные заклинания

Каждый Путь м'агии имеет некое представление о своей сути. Суть Магии Хаоса в энтропии и случайности. Суть Порномантии в желании - как неудовлетворенном, так и удовлетворенном. Люди, использующие конкретный Путь, могут воздействовать на вещи, имеющие отношение к сути этого пути (данная область называется **доменом** Пути). Вместо предоставления запутанной структуры правил и поправок к этим правилам, разъясняющим, что именно может и не может быть создано каждым Путем, право на подобные решения большей частью оставлено в руках Ведущего. Каждый Путь содержит некоторые уточнения на тему того, как его случайные заклинания могут и должны работать, но несколько особенностей едины для всех:

- **Случайная м'агия сложнее.** Маги должны ожидать большей стоимости, выражающейся и в количестве, и в силе зарядов, когда пытаются добиться случайного эффекта. В этом и заключается отличие между работой по готовому рецепту и импровизацией.
- **Случайная м'агия более ограничена.** Если в Порномантии отсутствует м'агия ущерба, ты скорее всего не сможешь создать случайное заклинание м'агии ущерба Порномантии. Формулы заклинаний хорошо знакомы, что позволяет им проще растягивать границы силы. Случайные заклинания заранее неизвестны, поэтому им нужно находится ближе к сердцу учения м'агического Пути. (Тем не менее это правило не срабатывает с Великими зарядами. Когда у тебя есть такая мощь, практически кто угодно сможет сделать почти что угодно...)
- **Случайная м'агия менее предсказуема.** Ведущему следует создавать странные эффекты, спонтанно сопровождающие использование случайной м'агии, чаще, нежели при использовании старых скучных формул. Эти случайности как правило не зависят от того, окажется заклинание успешным или нет.

Если вкратце, то случайная м'агия добавлена, чтобы сгладить углы и обеспечить адептам рациональный способ управления потоком событий, позволяя направлять его в нужную им сторону. Она не является черным ящиком непредсказуемой силы и не позволяет Путям совершать то, на что они не способны.

Использование Случайных Заклинаний

Ничего не происходит просто так. Даже персональный хаос случайной м'агии подчиняется своим правилам:

- **Заклинание стоит столько, сколько скажет Ведущий.** Даже если аналогичный эффект стоит дешевле. Даже если ты уже делал это *раньше* за меньшую стоимость. Даже есть ты не мог сделать этого раньше, а сейчас вдруг оказался на это способен.
- **Ведущий решает, можешь ли ты сделать это, и его слово остается решающим.** Даже если ты делал это раньше, а сейчас не можешь. Даже если ты на *самом деле* считаешь, что способен на это. Даже если Ведущий раньше уже говорил, что ты можешь.
- **Ты не можешь сделать чего-либо, выходящего за границы способностей твоего Пути.** Ничего удивительного не должно быть в том, что Ведущий определяет, на что способен твой Путь, и эти границы могут изменяться по его желанию.
- **Помни:** если бы это было точной наукой, ее бы не назвали м'агией.

Козыри

Как и одержимые приверженцы боевых искусств, специализирующиеся на м'агии люди иногда могут добиваться неожиданных результатов. Ты можешь выбирать из представленных ниже Козырей, если выбросишь успешный дубль на проверке твоего навыка М'агии. Ты можешь создать и свои собственные козыри, при условии одобрения Ведущего.

- **Мозговой штурм:** Ведущий сообщает тебе нечто, не имеющее ни малейшего отношения к текущей ситуации, но потенциально полезное в ближайшем будущем.
- **Глюк:** получи сдвиг в +10% к твоему следующему броску.
- **Жесть:** получи одну загрубевшую метку на шкале одного ментального стресса по твоему усмотрению.
- **Предчувствие:** получи предчувствие (т.е. брось два кубика сейчас и используй результат для своего следующего броска).
- **Колдунство:** получи сдвиг в +10% к своей следующей проверке м'агии.
- **Мощь:** получи незначительный заряд.
- **Основательность:** получи очко опыта.
- **Сила:** твоя следующая Инициатива равна значению характеристики Темп.
- **Хитрость:** ты можешь переставить свой следующий бросок (если ты в любом случае можешь это сделать или решаешь не использовать данную возможность, она пропадает).

Испорченные Козыри

Если ты выбросил провальный дубль на проверке М'агии, Ведущий выбирает один из следующих Испорченных Козырей, настигающий тебя:

- **Рикошет:** заклинание, направленное на кого-то другого, воздействует на тебя, либо же воздействует на кого-то *кроме* тебя.
- **Колдунская Херня:** автоматический сдвиг в -10% для следующего м'агического броска.
- **Гниль:** измени свой следующий Козырь на Испорченный Козырь.
- **Херня:** автоматический сдвиг в -10% к твоему следующему броску.
- **Вампир:** ты не получаешь Козырей до ближайшего восхода или заката.
- **Опущенный:** к тебе прицепился астральный паразит, либо кто-то использует на тебе м'агию.
- **Слабость:** ты теряешь заряд, даже несмотря на то, что проверка провалилась.

Пути М'агии

Существует много, очень много Путей м'агии. Любое действие может стать м'агией, если выполняется на м'агический манер. Другими словами, если ты совершаешь действие с ритуальным намерением и на самом деле веришь в его силу, ты можешь совершить что-то м'агическое. Пути м'агии - это не организации. Нет никакой бюрократии, принадлежности, фракций или любой подобной ерунды. Есть стили, методы, способы заставить м'агию работать. Два человека, практикующих один Путь м'агии, вовсе необязательно будут союзниками; когда что-либо должно вызвать дефицит материалов, необходимых для более мощных форм м'агии, они, скорее всего, будут врагами или по крайней мере соперниками. Членам одного Пути м'агии совсем даже не обязательно обладать схожим взглядом на мир. Эти Пути не являются школами единых верований. Их функции весьма узки. Члены конкретного Пути часто воспринимают остальные Пути, как вариации на тему истинной природы вещей, известной *им одним*. Примеры Путей м'агии приведены ниже. Любой адепт может без каких-либо проблем создать свой собственный Путь м'агии - но, безусловно, ему нужно сделать это перед изучением любого другого Пути, как гласит Закон Повиновения. Чтобы разработать новый Путь для своего адепта, тебе следует проконсультироваться с Ведущим. Рекомендации для этого процесса представлены в конце главы.

Библиомант

Клиомант

Дипсомант

Энтропомант

Эпидеромант

Механомант

Нарко-Алхимик

Персономант

Плутомант

Порномант

Урбаномант

Видеомант

Создание Новых Формул

Формулы заклинаний великолепны, не так ли? Испытанные, предсказуемые, надежные - не случайности, на которые так часто полагаются в Оккультном андерграунде. На самом деле многие адепты, успешно создавшие некий спонтанный эффект, хотели бы придать ему вид формулы. К несчастью, это очень сложно сделать в сформировавшемся Пути м'агии. В сущности, чем более оформившейся является система, тем сложнее разрабатывать новые формулы.

Когда Дафна Ли пережила вспышку вдохновения, позволившую ей создать Порномантию, это был экстаз мистического творчества. В первую секунду, когда сущность Обнаженной Богини словно придала смысл всему в мире, ей показалось, что возможно бесчисленное количество различных заклинаний. Тем не менее, как только она определила, для чего существует Порномантия, как только она выбрала ее приоритетное направление, все это неизбежно наложило на Путь ограничения. Самым главным не может быть все подряд: как только будет осознана основа (парадокс), многие возможности становятся противоречивыми, невозможными или (что хуже всего) несоответствующими. Чем более определенным становится Путь, тем более четко формулируется то, чем он *не может* быть. Система мистического знания всегда основывается на неких положениях, а так как у каждой идеи имеется ее противоположность (табу и ереси), определенность сужает возможности. За каждый эффект, который Путь может, ему приходится отказываться от сотен и даже тысяч иных идей.

С чем тебе предстоит столкнуться, так это с тенденцией постепенного увеличения сложности попыток впихнуть что-то новое в старую концепцию. Несколько первых формул не вызовут каких-либо проблем, но последующие становятся все сложнее и сложнее. К тому моменту, когда Путь будет насчитывать дюжину формул, идея станет довольно специфичной и ограниченной.

Само собой, восприятие одного и того же Пути может чрезвычайно различаться от адепта к адепту, так что куда проще создавать новые формулы, если твои верования не выращены на чужой почве. Чем больше формул тебе известно, тем более четким становится твое понимание Пути. У этой монеты две стороны. С одной стороны становится сложнее изучать новые формулы. А с другой становится сложнее применять спонтанную м'агию. Но мы к этому еще вернемся. В данный момент тебе скорее всего хочется узнать, как именно происходит создание собственных формул.

Механика

Как только ты решишь, что хочешь сформулировать эффект, которого ты уже можешь добиваться в качестве случайной м'агии, трать по 1 очку опыта каждый раз, когда успешно его используешь. Когда число потраченных таким образом очков достигнет 5, ты можешь попытаться провести ритуал формулировки заклинания. (Если ты используешь заклинание без траты очков опыта, оно не засчитывается в счет пятикратного минимума, но и не нарушает твоих планов по созданию формулы.)

Как только наберется 5 успехов, у тебя будет нечто вроде устойчивого представления о данном эффекте и ты сможешь провести ритуал, чтобы символически привязать заклинание к своему пониманию системы. Ритуал должен быть тщательно проработан - ведь, в конце концов, куда интереснее провести причудливый и подходящий по смыслу ритуал, чем просто совершить перестановку очков. Этот символизм не обязан иметь смысла для кого-либо кроме тебя самого, но ты должен быть готов подтвердить или объяснить каждую его часть. В сущности же тебе потребуется потратить несколько зарядов (будет объяснено позже) и нет никакой гарантии успеха.

Если ты успешно применил заклинание пять раз, а твой Ведущий не имеет ничего против его эффекта, он скажет, какова будет стоимость заклинания по превращению его в формулу. Обычно число необходимых зарядов уменьшается, хотя (довольно редко) Ведущий может решить ее увеличить, если ему покажется, что формула досталась тебе слишком просто. Если формула будет относиться к незначительным, тебе нужно будет потратить ее стоимость и один значимый заряд сверху. В том случае, если тебе уже известно 14 формул (без разницы незначительных или значимых), придется заплатить больше. Обычно это дополнительный значимый заряд за пятнадцатое заклинание, 2 заряда за шестнадцатое и так далее. Потратив заряды, сделай бросок против своего навыка. Если он окажется успешным, заклинание становится формулой. Если же бросок не удается, ты теряешь заряды и получаешь один-два сверхъестественных эффекта. (Твой Ведущий может предоставить бонус к навыку, если ритуал был на самом деле интересен и детален - на его усмотрение.)

Для создания значимой формулы, ты тратишь 1 Великий заряд и совершаешь проверку навыка для своего ритуала. Или же можешь потратить стоимость заклинания плюс два значимых заряда и плюс *два* дополнительных значимых заряда за каждое заклинание после четырнадцатого - то есть на пятнадцатое 2 заряда. Шестнадцатое обойдется уже в 4 и так далее. Если ты провалишь этот бросок, то потеряешь *все* имеющиеся заряды и в дополнение получишь отрицательный Великий эффект (или его эквивалент в незначительных и значимых).

Каждый раз, завершая один из этих ритуалов, тебе нужно будет совершить проверку Неестественного. Это проверка 5 ранга для незначительной формулы. И 10 ранга для значимой. Эта проверка совершается независимо от успешности ритуала. (Хотя, в случае неудачи, возможно, тебе придется совершить проверку Самоосознания или Беспомощности.)

Схема Механики

1. Используй пять раз случайную м'агию, тратя каждый раз по очку опыта. Твой Ведущий определяет цену заклинания в качестве формулы.

2. Разработай ритуал, привязывающий эффект к твоей системе.

3. Выполни ритуал.

A. Незначительная формула.

1. Посчитай стоимость в зарядах.

a. Потрать необходимое количество незначительных зарядов.
b. Потрать дополнительный значимый заряд.

c. Потрать дополнительный значимый заряд за каждую известную тебе формула сверх 14 (включая новую).

2. Проверка навыка.

a. В случае успеха получи новую формулу.

b. В случае неудачи теряешь потраченные заряды и происходит сверхъестественный феномен.

3. Проверка 5 ранга на Сверхъестественное.

B. Значимая формула.

1. Потрать один Великий заряд. *Или* посчитай стоимость в зарядах.

a. Потрать необходимое число значимых зарядов.

b. Потрать еще два значимых заряда.

c. Потрать два дополнительных заряда за каждую известную тебе формулу сверх 14 (включая новую).

2. Проверка навыка.

a. В случае успеха получи новую формулу.

b. В случае неудачи теряешь *все* имеющиеся заряды, происходит сверхъестественный феномен.

3. Проверка 10 ранга на Сверхъестественное.

Пример: Из-за характера своих работ (будучи копом и Спящим) Клетус Кров встречает множество людей. У него нет каких-либо выдающихся способностей в запоминании имен, так что однажды он решает использовать Клиомантию, чтобы вспомнить имя человека, с которым он как-то имел дело. Для этих целей не подойдет формула "Пустяк", поскольку факт, до которого он пытается добраться, не является общедоступным знанием, но (по решению его Ведущего) он попадает в домен случайной м'агии Клиомантии, так как речь идет о истории и памяти. Клетус использует заклинание, потратив на него 4 незначительных заряда и преуспевает. Он решает сделать из него формулу.

В следующие пять раз, когда Клетус применяет это заклинание (которое он начинает называть "Абсолютная Память"), он тратит по очку опыта. Этот процесс символизирует его размышления о данном заклинании, изучение и концентрацию на том, как и почему оно *вообще* работает. Как только необходимое количество очков потрачено, он будет готов к проведению ритуала.

Клетус решает, что в качестве ритуала он прочитает каждую запись в антикварной телефонной книге из своего родного города. Его Ведущий приходит к выводу, что возможность вспомнить чье-то имя - это не слишком сложный фокус, и определяет стоимость завершенной формулы в единственный незначительный заряд. Тем не менее, для проведения ритуала все равно потребуется значимый заряд. Более того, Клетусу уже известно 15 формул. "Абсолютная Память" поднимет планку до 16, что потребует еще двух значимых зарядов (один за пятнадцатое и один за шестнадцатое заклинания).

Он выполняет свою затею с телефонной книгой, тратит три значимых заряда и один незначительный, затем совершает бросок против своего навыка Клиомантии - 50%. К его сожалению, он выбрасывает 97 и проваливает бросок, в чем не поможет даже перестановка. Если только он не может по каким-либо причинам перебросить кости, остается только помахать ручкой потраченным очкам опыта и зарядам - и возможно, сказать "приветик" какому-нибудь значимому сверхъестественному проявлению.

Изучение Новых Формул

Выучить новую формулу с чьей-либо помощью куда проще, чем создавать ее с нуля. По крайней мере проще с точки зрения самой попытки получения заклинания. Тем не менее, важно принимать во внимание весь тот говеный вздор, что подобные учителя вываливают на головы своих учеников. Их условия, безусловно, весьма различны: кто-то может согласиться обучить тебя новой формуле за золотой слиток ценой в 20000$. Кто-то другой может потребовать услуг более личного характера. А

третий может предложить простую сделку типа "Хочешь мою м'агию? Без проблем. Но тебе придется разобраться с тем раздражающим меня панком. Принеси мне его сердце и я научу тебя этому заклинанию. Нет, уши не достаточно хороши."

Как только ментор согласится (или будет вынужден, если ты предпочитаешь такие методы), потребуется примерно месяц обычной мистической обучающей чуши - загадок, странных ментальных упражнений, песнопений, медитаций и так далее. В течении этого времени от ученика ожидается обучение в течении 8 часов ежедневно. По истечению этого времени потрать 5 очков опыта на незначительное, 10 на значительное заклинание, и оно у тебя в кармане.

Недостатки Формул

Как уже говорилось ранее, ты столкнешься с проблемой, делая свою м'агию определенной и надежной: становится труднее добиваться спонтанных и уникальных эффектов. М'агия как карта, создающая изображенную на ней землю. Как только часть карты поменяет статус с "терра инкогнита" на что-то хорошо изученное, все остальное, что *могло* там изначально оказаться, больше не существует.

Таким образом адепт, чересчур полагающийся на стабильность, постепенно окостеневает. Его представление о конкретной -мантии становится стандартным, жестким и предсказуемым.

В игровых терминах ему становится сложнее использовать спонтанные заклинания. Адепту может быть известно 14 заклинаний, и он все еще сохранит достаточно гибкости, чтобы работать на лету. Как только будет изучена 15 формула, этот адепт получит сдвиг в -10% к своему навыку, используя случайную м'агию. Каждая последующая формула увеличивает это пенальти еще на -10%, пока адепт вовсе не потеряет способности добиваться импровизированных эффектов.

Само собой существует способ обойти это ограничение: то, что адепт теряет в гибкости, может быть компенсировано им за счет грубой силы. Каждые 10% штрафа могут быть выкуплены с помощью одного незначительного заряда - для конкретного случайного заклинания.

(Имей в виду, что незнание не делает случайную м'агию *проще*. Если тебе известно лишь три формулы, это еще не означает, что ты получишь бонус в 100% к навыку, используя собранную на коленке м'агию. Проще говоря, трата незначительного заряда может лишь *снизить пенальти*. Она не способна сделать заклинание проще, если никакого пенальти нет.)

Создание Новых Путей

Если ни один из представленных в книге Путей не удовлетворяет твоих ожиданий, ты всегда можешь создать свой собственный Путь м'агии. Тем не менее, *Caveat Emptor* (лат. "да будет бдительным покупатель", пр. Переводчика): эти правила весьма гибки и передают в твои руки изрядную власть созидания. Используй их с умом. Тебе следует разработать концепт нового Пути в паре с Ведущим, чтобы создать нечто, вписывающееся в игру, вместо чего-то, принуждающего игру вращаться вокруг него. Ведущего создает новые Пути, чтобы испытать тебя, а не только для того чтобы запугать или поставить тебя перед лицом непреодолимых препятствий. Это должно быть очевидно, но каждый раз, когда система позволяет подобный тип творческих нововведений, распахивается дорога для помешанных на могуществе любителей коротких путей. Все, что мы можем сделать, это призвать тебя воспитывать в себе терпение и чувство меры. Каждый, кто дурит Ведущего, чтобы завладеть мега-могущественным и ультра-универсальным Путем м'агии, делает свою м'агию центром игры - в ущерб сюжету Ведущего и удовольствию остальных членов группы. Ведущему, использующему эти правила для создания могущественных Путей м'агии следует ожидать подобного фокуса и от своей партии - но гонка вооружений, основанная на манипуляции приведенными здесь правилами, это не то, для чего они создавались.

Но хватит о неправильном использовании этих правил. *Правильное* их использование подразумевает создание новых, инновационных, по-настоящему уникальных выражений твоих идей. Не следует пользоваться ими только потому, что "Пути здесь наносят маловато урона" - воспользуйся ими, если появится действительно отличная идея ("М'агия, основанная на математических парадоксах!"), до которой мы не смогли додуматься.

Правило #1: Вето Ведущего

Может быть это и кажется очевидным, но мы собираемся разыграть королевскую карту Ведущего еще раз. Твой Ведущий лучше кого-либо иного знает, что именно произойдет по ходу игры, что означает его большую осведомленность о том, что именно может помешать получению удовольствия от игры. Эффект, представляющийся тебе вполне безобидным, может оказаться именно тем разводным ключом, который разрушит планы Ведущего.

Более того, твоя "профпригодность" может меняться от игры к игре. Одному Ведущему может нравится твой стиль м'агии; в то время как другой будет настаивать на его коренной переработке. А дело в следующем: они *оба* правы. Кампании отличаются друг от друга, обладая разными стилями, потребностями и, безусловно, разными уязвимостями.

Подводя итоги: если Ведущий говорит нет, значит нет.

Правило #2: Парадокс

Как мы уже говорили, каждый Путь м'агии основан на символическом напряжении или центральном противоречии: Плутомантия требует от тебя накопления денег, но запрещает их тратить. Порномантии требует заниматься сексом, но запрещает заниматься им по обычным причинам (любовь, веселье или размножение).

Твоему Пути также нужно что-то подобное. В идеале следует взять искаженное отражение ежедневной действительности (деньги или выпивку, например) и придать ему мистическое или философское ускорение. Эти идеи весьма абстрактны, каковыми они и должны быть. М'агия и заключается в обнаружении скрытых мировых законов, и использовании их для манипулирования невидимыми силами реальности.

Правило #3: Табу

Табу это что-то, являющееся анафемой для твоего стиля м'агии, - нечто противоречащее или оскверняющее его главные заповеди. Не должно вызывать удивления, что эти табу зачастую тесно связаны с тем, как видят окружающее "нормальные" люди. Нормальные люди стараются придерживаются трезвости, посещают врача, если заболеют, и в основном стремятся использовать наилучшие и самые современные технологии, если собираются что-то построить. И это поведение логично. Но логике (по крайней мере разумной, обыденной, ежедневной логике) нет места в м'агическом мировоззрении. Три упомянутых здесь поступка являются табу для Синяков, Кожевников и Часовщиков из-за своего символического наполнения, а вовсе не из-за логических предпосылок.

А вот и потаенная, экстравагантная сторона выбора табу. Для игрового баланса твое табу должно быть настоящей головной болью, которой ты стремишься избежать - как с обыденной (большая часть выпивох рано или поздно протрезвеет) так и с поведенческой точки зрения.

Табу дают м'агии зубы. Они часть платы за вход. Если бы м'агия была безвозмездной, в стиле "получи все просто так", ей бы владел каждый. Но как только требуется внести предоплату, и эта предоплата является нормальностью - ну, множество людей в спешке откажутся от нее. Захочешь ли ты овладеть мистической силой, если это будет означать, что ты никогда больше не сможешь мыться?

Правило #4: Заряды

Вторая часть платы за вход выражается в зарядах. Некоторые Пути обладают простыми способами их приобретения, другие более сложными. И все они требуют от заклинателя некоторых поведенческих уступок. Ты никогда не получишь заряда за случайное событие и никогда не сможешь воспользоваться м'агией для выполнения чего-либо, требующегося для получения зарядов. (Некоторые козыри позволят тебе получать бесплатные заряды, но это особый случай.)

Незначительные заряды, очевидно, требуют незначительных уступок. Значимые же потребуют куда большего, ну а Великие - попытки получить их всегда должны быть до безумия сложны, а порой и опасны.

В качестве правила, неканонические маги, начиная игру, должны быть способны получать по незначительному заряду пару раз в день - или даже чаще, если их Путь обладает действительно жестким табу, и реже, если они способны сохранять заряды в течении долгого времени. Если начинающий волшебник *вообще* может получить значимый заряд, это событие должно быть редким - раз в неделю или даже в месяц. Великие заряды? Возможно, раз в жизни.

Правило #5: Случайная М'агия

Как только ты поймешь, чем будешь расплачиваться за эффекты, можешь начинать размышлять о том, что именно хочешь купить. Это должно быть тесно связано с твоими парадоксом, табу и зарядами. Часто неплохой мыслью является подбор одного слова, способного охарактеризовать все, с чем связана твоя м'агия: "сбор данных", "влечение" или "тело" - примеры из созданных нами Путей.

Не упускай из виду, что то, что твоя м'агия *означает*, должно определять, на что она *способна*. Конечно, ты можешь пойти другой дорогой, но вряд ли это приведет к появлению чего-то на самом деле оригинального.

Правило #6: Формулы Заклинаний

Теперь, когда тебе известно, как работает и что делает (в целом) твоя м'агия, можешь переходить к конкретным доступным ей вещам. Опиши примерно пять незначительных и пять значимых формул заклинаний для своего Пути, убедившись, что Ведущий согласен с их эффектами, стоимостью и деталями. (Да, в книге правил представлено больше формул, но за самодеятельность приходится расплачиваться.)

Правило #7: Баланс

Это последнее, но наиболее важное правило. Хотя многие из вас захотят обладать *своими* Путями м'агии, позволяющие делать все лучше других, это не разрешено. В противном случае игра испытаний станет скучной игрой слабых противников, соломенных человечков и бумажных тигров. С тем же успехом можешь просто посмотреть телевизор.

Сбалансированный Путь может обладать преимуществами, но он расплачивается за них негативными эффектами. Мы не можем предоставить тебе четких правил баланса: это в большей степени связано с ощущениями, чем со знаниями. Все, что мы можем, это предложить примеры и руководства.

Дипсомантия обладает несколькими значительными преимуществами: просто получать заряды, и она весьма универсальна. Это искупается большими недостатками. Так же просто *потерять* заряды и, чем больше у тебя зарядов, тем большее пенальти получают остальные навыки.

Проще говоря, Кожевники тоже обладают неслабыми преимуществами: они способны причинять людям ужасающие повреждения или буквально исцелять их, а еще ты можешь быть самым красивым парнем, когда не засовываешь иголки себе под ногти. Обратная сторона в том, что ты будешь почти всегда ранен и почти ничего не сможешь с этим поделать.

Изменение Старых Путей

Каждый адепт уникален, и каждое восприятие адептом своего Пути неповторимо, даже если они владеют идентичными способностями. Если ты захочешь (и твой Ведущий разрешит это), можешь изменить еще один элемент готовых Путей в целях передачи твоего личного взгляда на него.

Воспользуйся руководством для создания новых Путей, меняя элемент (или элементы) существующих. Безусловно, самым важным остается баланс.

Например, предположим, что ты изменяешь Дипсомантию, делая табу менее строгим. Ты хочешь сделать так, чтобы ты мог не терять заряды, трезвея, вместо этого расставаясь с ними, стоит тебе отказаться от предложенной кем-то выпивки. Это очень сильное изменение, так как (1) позволяет намного дольше сохранять заряды, (2) позволяет использовать м'агию трезвым, (3) а враги, собирающиеся заставить тебя нарушить табу, будут приятно удивлены, напав на тебя в расчете на воздействие табу. Ты можешь внести это дающее тебе преимущество изменение, но за него придется чем-то расплатиться, чем-то, что будет соответствовать твоему индивидуальному видению Дипсомантии. Ты можешь решить, что твоя особенность в восприятии алкоголя в качестве социального инструмента. Таким образом, вместо получения незначительного заряда от любой выпивки, ты будешь получать его, только если этой выпивкой тебя угостит кто-то другой. Более того, вместо использования известных сосудов, ты получаешь значимый заряд только тогда, когда совершенно незнакомый тебе человек неожиданно предлагает тебе выпивку. Теперь ты обладаешь весьма любопытным, сбалансированным вариантом Дипсомантии. (Или нет: конкретный Ведущий может решить, что все еще требуется доработка.) Ты можешь длительное время сохранять заряды, но не можешь самостоятельно получать их. Тебе не нужны известные емкости, но потребуется устойчивый поток незнакомцев. (Когда незнакомец перестает таковым являться? Скорее всего, как только назовет свое имя. Или соврет насчет своего имени.)

Любой элемент Пути может быть настроен, если ты захочешь проработать эти детали с Ведущим. Ты можешь использовать анорексию вместо нанесения себе ран для Эпидеромантии. Или можешь изменить ее таким образом, что будешь получать заряды, лишь когда кто-нибудь другой будет причинять тебе вред - по своему мазохистскому усмотрению. Или изменить табу на фанатичную заботу о своем теле, носясь вокруг каждого ранения, как только оно получено. Покуда ты согласен на изменения, на которых настаивает Ведущий в целях сохранения баланса, вперед парни. Есть одно простое правило для варианта чересчур сильного изменения: сделай каждую формулу на один заряд соответствующего типа дороже.

Идеи, хорошо выглядящие на бумаге, могут привести к неприятным последствиям в игре. Может оказаться, что исправленный тобой Путь окажется слабее, чем ты планировал. Добрый Ведущий может разрешить тебе сделать откат и изменить все еще раз в виду непредусмотренных трудностей, а может просто сказать "Не мои проблемы. Ты сам внес эти изменения". С другой стороны, если твой Путь наоборот сильнее и вносит дисбаланс в историю Ведущего, он имеет полное право потребовать от тебя корректировки. Это может оказаться неприятной, но все же необходимой мерой для получения удовольствия остальными игроками - никому не захочется быть обывателем с Бейкер Стрит, пока ты подобно Шерлоку Холмсу прогибаешь сюжет под себя.

Информация Для Размышлений

Мантии, Магии и Ургии

Формально говоря, различные Пути м'агии - Дипсомантия, Порномантия и тому подобные - на самом деле должны называться Дисомагией, Порномагией и так далее. Суффикс "-мантия" относится к м'агическому предсказанию, в то время как "-магия" означает более конкретные формы м'агии. Если подойти к вопросу еще более детально, то более этимологический правильным суффиксом будет "-ургия", дающий нам Дипсургию, Порносургию и так далее. Независимо от этого, "-мантия" это то, что вошло в повсеместное использование среди адептов новой волны, и оккультный андерграунд оккупирован ими - подобно нормальным людям, оккупированным теми, кто использует словосочетания вроде "самый оптимальный", тогда как им следует использовать просто "оптимальный", или вставляет "типа", когда лучше обойтись и вовсе без него. Оккультисты старой школы и их ученики стараются придерживаться использования "-магии" или "-ургии", что дает молодым адептам почву для шуток над ними. Жизнь продолжается.

М'агия Хаоса

Если настоящий стиль м'агической техники, известной как **м'агия хаоса**, который не имеет ничего общего с Энтропомантией или магами хаоса оккультного андерграунда. М'агия хаоса это поздно развившийся подвид западной м'агии, занимающийся примерно тем же, чем и вуду на протяжении 300 последних лет, собирая воедино множество личных и культурных символов в анархичную, неповторимую, бессистемную форму. Некоторых раздражает сходство между терминами "м'агией хаоса" и "магами хаоса". В фантастики просто избежать подобных сленговых наложений - но в настоящем мире язык это вирус, не находящийся под контролем человека, и подобные вещи просто происходят. Точно так же, как и в случае с -мантией/-мансией/-ургией, адепты относятся к случаю с хаосом так, как им хочется.

Book 2: The World of Our Desires - Chapter 10: Adepts. The Bibliomancer

Библиомант

AKA Библиотекари, Книжные черви.

Ты — то, что ты читаешь. Страницы мира оберегаются замками знания. Грамотные унаследуют землю.

Ты всегда любил книги. Они предоставляли путь бегства от реальности, познание собственного разума, поддержку твоего духа. Затем ты взрастил в себе восхищение не содержимым книги, но ею самой. Качество бумаги, стиль шрифта, тип переплета. Потом тебя заинтересовала история книг, различные издания, время выхода первой публикации, даже список ее владельцев, который в итоге привел старую книгу в твои руки и рано или поздно поведет ее дальше.

В старые времена книги были силой. Они означали, что будучи грамотным, ты обладал совокупностью всех знаний. Тогда как безграмотным приходилось полагаться на свои инстинкты, владеющие книгами получали доступ к опыту предков, перелистнув пару страниц.

Ты собираешь книги. Любая книга стоит на первом месте. Затем ты начал больше тратить на книги наилучшего качества. Ты искал ошибки в современных книгах в бумажных обложках и начал заменять их более ранними изданиями. Все больше и больше твоего жизненного пространства заполнялось книгами.

Со временем ты перестал даже читать их. Простого обладания книгой было достаточно для использования знания, содержащегося в ней. Прежде чем ты понял это, ты стал адептом.

Теперь библиотека — источник твоей силы. Это воплощение твоего разума. Путешествуя, ты берешь с собой несколько фолиантов из своего папирусного банка памяти, но их сила служит тебе недолго.

Твоя страсть — еще больше книг, лучших книг, редчайших книг. Мысли о библиотеках твоих соперников наполняют тебя завистью. Ты должен заполучить *все* книги, и тогда у тебя окажется *вся* сила.

Центральный парадокс Библиомантии состоит в том, что даже прочтя книгу и усвоив все ее знания и силу, ты все равно вынужден сохранять ее физическое воплощение — поскольку книга *сама по себе* значит очень много, даже больше того, что она содержит. Библиоманты собирают вокруг себя огромные Библиотеки, подобно устрице и ее раковине. И подобно раковине устрицы, Библиотека библиоманта обычно неподвижна, хорошо защищена и полна жемчужин (мудрости!). Попытка напасть на библиоманта в его Библиотеке — глупость наивысшего сорта.

Библиомантическая библиотека

Библиотека книжного червя — центр его силы. Она используется для получения и хранения зарядов, сотворения из них заклинаний. Недостаток Библиотеки в том, что она же и ограничивает силу хозяина: книжному червю доступны только символические силы, содержащиеся в книгах его Библиотеки, количество книг в его Библиотеке определяет количество зарядов, которыми он может владеть, и он должен оставаться рядом со своими книгами, чтобы использовать их м'агию.

Библиомант всегда собирает приличных размеров библиотеку еще до того, как сделать первые шаги по пути этого Пути — не что иное, как любовь к книгам, формирует адепта. Библиотека должна содержать по крайней мере тысячу наименований, организованных в подходящем ему порядке: алфавитном, тематическом, в десятичном исчислении, методом Библиотеки Конгресса или даже по цвету. Библиотека должна быть чистой, разнообразной по содержанию и внешне привлекательной. Обычно это подразумевает множество книжных шкафов и, если это только возможно, у Библиотеки должно быть отдельное помещение; в противном случае, по крайней мере расстановка стеллажей и остальной мебели должна обозначать ее границы. Символическое значение физического пространства библиотеки не менее важно, чем сами книги.

С точки зрения Библиоманта, любой напечатанный и подшитый материал (включая свитки) является «книгой». Таким образом журналы, ксерокопии и даже комиксы могут рассматриваться, как книги; компьютерные диски, аудиокниги и электронные файлы — не могут. Однако, Библиомантов не устраивают книги в плохом состоянии. Они хотят только первоклассные издания и всегда счастливы, получая лучший экземпляр уже имеющейся книги.

Большинству Библиомантов знаком незначительный ритуал Поиск Потерянного Тома. Ритуал передается от учителя к ученику, как часть Библиомантической школы, так что только самоучки из книжных червей не владеют им. Ходит слух о существовании значительного ритуала Поиска Потерянного Тома, позволяющего сотворившему установить местоположение любой существующей книги, не только ранее принадлежащей ему. Все книжные черви вожделеют такой ритуал и неустанно следуют любым целеуказаниям или слухам касающимся ритуала.

Хранение Зарядов

Заряды библиотекаря ограничены количеством имеющихся у него книг. Незначительный заряд занимает 100 книг, значимый — 500, а великий — 2500. Например для хранения 1 великого заряда, 2 значимых и 5 незначительных, Библиотека должна содержать минимум 4000 книг. Если Библиотека заполнена (энергетически), а ее владелец выработал новый заряд без расширения библиотеки, он будет утерян.

Ограничения близости

Расстояние до Библиотеки, в пределах которого должен находиться книжный червь, чтобы иметь доступ к содержащимся там зарядам, приблизительно равно показателю его Души в футах (0,305м). В противном случае Библиотека сохраняет заряды, но Библиомант не может воспользоваться ими.

Тем не менее, книжный червь может взять заряды с собой при помощи Походной Библиотеки. В любое время в пределах Библиотеки, книжный червь может переместить заряд в отдельную книгу. Незначительный заряд может храниться в книге с оценочной стоимостью по крайней мере 100$, значимый — 500$, Великий — 2500$. Если книга выходит из непосредственного владения книжного червя, заряд исчезает; обычно книга хранится в портфеле или рюкзаке. Если книжный червь возвращает книгу в Библиотеку, заряд возвращается туда же. Даже если заряд находится в Походной Библиотеке, хозяин Библиотеки все равно должен обладать достаточным количеством книг, чтобы хранить его. Походная Библиотека может состоять из нескольких книг, со своим зарядом в каждой. Их количество ограничено только тем, сколько книг может таскать с собой Библиомант, не напрягаясь.

Воровство книг

Если один книжный червь крадет заряженную книгу из Походной Библиотеки другого, заряд теряется. Однако, если книга достаточно ценна, чтобы генерировать заряд, полученный заряд *удваивается*. Эти Библиоманты не должны быть союзниками, воровство не должно быть разрешено

или прощено — приемлемы только настоящие хищения. Кража книг из основной Библиотеки так же дает эффект удвоения, если книги достаточно ценны, но она не уменьшает количества зарядов, хранимых Библиотекой, если только общее количество книг не становиться меньше необходимого для хранения текущего количества зарядов минимума; если это все же происходит — заряды исчезают, начиная с самого слабого, до тех пор пока баланс между книгами и хранимыми зарядами не будет восстановлен. Излишне упоминать, что Библиоманты не доверяют друг другу и охотно крадут друг у друга книги при первой удобной возможности.

М'агия Ущерба Библиомантии

Сами Библиоманты не владеют магией ущерба, но могут «одолжить» ее у других школ, используя заклинание Книжный Ожог. Поэтому Библиоманты часто объединяются с другими адептами, обменивая знания на силу.

Особенности

Получение незначительного заряда: Заполучи хотя бы на 100$ книг одного автора, одного жанра или одной тематики — короче, небольшую, но осмысленную связную коллекцию, а не случайный набор книг. Одной книги за 100$ тоже достаточно. Или же, достань книгу любой стоимости, подписанную автором, дай живому автору подписать книгу, которая уже есть в твоей Библиотеке. Если у тебя есть другой экземпляр приобретаемой книги, ты получишь заряд только в случае превосходства нового издания над старым: твердая обложка вместо мягкой, книга в хорошем состоянии вместо потрепанной, с автографом вместо неподписанной. Ты должен немедленно продать или отдать худшее издание.

Получение значимого заряда: Достань редкую книгу с оценочной стоимостью хотя бы в 500$. Опять же, она может заменить имеющийся у тебя экземпляр, только если превосходит его.

Получение Великого заряда: Заполучи уникальную книгу, такие как настоящий Некрономикон (если такая штука действительно существует), Бронзовый Свиток, Источник Q, Алая Книга Западных Пределов, Рукопись Войнича, золотые листы «Книги Мормона», машинописные страницы «В Дороге» или подлинный дневник Говарда Хьюза.

Табу: Ты никогда не должен причинять книге вред или уничтожать ее, даже не являясь ее владельцем, иначе все заряды в твоей Библиотеке исчезнут. Также, ты не должен продавать, одалживать или дарить ни один экземпляр из своей Библиотеки, если только не заменяешь его лучшим изданием — в этом случае ты *должен* сделать это.

Случайная М'агия Домена: Библиомантия связана с силой знаний. Это могущественная магия служит для понимания вещей, освещения или сокрытия различных фактов и воздействия на информационно-зависимые события.

Начальные заряды: Новоиспеченные Библиоманты начинают игру с тремя незначительными зарядами и библиотекой в одну тысячу книг. Тебе следует набрать по меньшей мере дюжину наиболее ценных книг из своей коллекции для нужд Походной Библиотеки — и потом надо же НПС-Библиомантам что-то воровать!

Подсказки по зарядам: Библиомантические заряды по большей части упираются в деньги. При наличии большого дохода и доступу к сайтам наподобие «bibliofind.com», незначительные заряды обходятся по 1200$ за дюжину. Если финансы не позволяют, можно подзаряжаться сбором автографов и удачными находками в букинистических лавках. В большом городе или крупном студгородке книжный червь может ожидать до 2-5 незначительных заряда в неделю от охоты и собирательства. 2 книги, подходящие для значимых зарядов, раз в месяц могут быть найдены у букинистов за 10 %-30 %

от стоимости.

Незначительные формулы Библиомантии.

Дай-ка свериться с записями

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Библиомант м'агически связан со своей Библиотекой и может использовать незначительный заряд, чтобы получить любую информацию, содержащуюся в его книгах. Это заклинание вызывает фотографически точное воспоминание любого информационного блока, сообщает где именно в пределах Библиотеки находиться книга-источник. Книжный червь должен задать целевую информацию, а так же книгу-источник из Библиотеки. «Джордж Вашингтон, Британская Энциклопедия, том W.»

Затратив дополнительный незначительный заряд, Библиомант может совершить комбинированный поиск по интересующей его теме среди всех книг Библиотеки. И все же знания не заменят опыта. Записи могут помочь адепту расшифровать несколько иностранных фраз или использовать часть медицинского оборудования, но не сделают из него бегло говорящего на чужом языке или хирурга.

Муки юного Вертера.

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Вызывает специфическое настроение у индивидуума, словно он только что прочел выбранную тобой книгу Библиотеки, плотно отождествив себя с главным героем. Продолжительность соответствует нормальной смене настроений: обычно повседневные события меняют настроение приблизительно за час, если только цель не предрасположена к заданному настроению сама по себе — тогда эффект может быть более продолжительным. Никаких знаний и сведений из книги цели не передается. Второй незначительный заряд удваивает продолжительность настроения и не позволяет цели совершать никаких действий, выходящих за рамки заданного настроения; настроение, тем не менее, все так же может измениться.

Скорочтение

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Затратив незначительный заряд, книжный червь может впитать всю информацию отдельно взятой книги — не обязательно из своей Библиотеки — в мозг. Библиомант удерживает фотографически точный образ книги в течении тридцати минут, который затем становиться просто воспоминанием, как будто он прочел книгу обычным способом. Он не приобретает никаких реальных навыков, вроде иностранного языка или ремонта машины, сверх того, что может дать обычное прочтение книги на эту тему.

Книжная линза

Цена: 2 незначительных заряда

Эффект: Возьми свою книгу. Открой ее и пристально вглядись в слова, сосредоточившись на другом экземпляре книги этого же издания, местоположение которого тебе известно. Подожди, пока их образы разделятся — теперь ты можешь смотреть «через» другой экземпляр, как будто у него твои глаза. Эффект длится пять минут, если ты не закроешь книгу раньше, и не передает никакой

информации, кроме зрительной.

Изучение книги

Цена: 2 незначительных заряда

Эффект: Это заклинание позволяет использовать любой обычный навык, описанный в книге из Библиотеки адепта. Соответствует формулам Клиомантии — Instant Zen Master и Дипсомантии — God Looks Out For Drunks, позволяя тебе использовать навык Библиомантии, вместо любого обычного навыка, включая способность перестановки. Навык утрачивается после одной проверки.

Это значит, что Библиомант может использовать Изучение Книги, чтобы фехтовать как д'Артаньян, иметь столь же острый ум, как у Шерлока Холмса, соблазнять как Джеймс Бонд, говорить на баскском как абориген и т. д. — или по крайней мере оказаться настолько близко к Бонду, Холмсу и д'Артаньяну, насколько позволяет навык Библиомантии. Если у библиотекаря нет при себе данной книги, уровень приобретаемого навыка меньше на 20 %. Умный книжный червь возьмет несколько достойных Изучения книг в Походную Библиотеку.

Черным по белому

Цена: 2 незначительных заряда

Эффект: Когда книжному червю нужно увидеть ближайшее будущее определенного объекта, он просто берет книгу, тратит два заряда и листает ее. Некоторые слова на страницах притягивают его взгляд, постепенно формируя в сознании адепта конкретное предложение, намекающее на то, что может произойти с выбранным объектом в течение следующих 24 часов. Обычно объектом бывает сам адепт, другая интересующая его особа, предмет или место. Эти пророчества склонны к обобщению и размытости. Природа текста влияет на качество информации: книга со знаковым содержанием или название, связанным с объектом, намного более конкретна. Книжный червь, интересующийся событиями в особняке мэра, узнает больше из книги **«Мэр Кэстербриджа»**, чем из **«Книги Джунглей»**. Для своего собственного будущего адепты обычно берут ту книгу, которая значит для них что-то особенное, и всякий раз используют именно ее; при каждом повторном использовании этот экземпляр предоставляет все более конкретную информацию. Таким же образом могут быть выбраны книги для других рядовых объектов. Тебе потребуется список выбранных для этой цели книг, но учти, что только конкретный экземпляр обеспечивает накопленные улучшения. Используемая книга не обязана находиться в Библиотеке.

Клякса (вымарать строки)

Цена: 3 незначительных заряда

Эффект: Существует множество фактов, которые опасно выставлять на свет. Клякса позволяет книжному червю скрыть любой факт от выбранного человека, не позволяя случайно наткнуться на него. Это очень похоже на исчезновение всей информации относительно настоящей личности Обнаженной Богини. Путаница возникает из-за случайностей и невезения — нужные страницы окажутся вырванными из телефонной книги, чернила проливаются на подписанное признание, база данных блокируется и вешает систему, наткнувшуюся на Вымаранный адрес, никто не знает личности Курильщика (отсылка к персонажу из Секретных Материалов) и т.д. Продолжительность заклинания — 24 часа. Если при сотворении использовать значимый заряд, факт может быть сокрыт ото всех, не только от конкретного человека.

Значимые формулы Библиомантии

Читать между строк

Цена: 1 значимый заряд

Эффект: Краткий вариант: потратив значимый заряд, ты можешь выяснить является ли определенный факт — не вопрос — истиной на данный момент времени. «Джо жив» — прокатит, «Жив ли Джо?» — нет.

Полная версия: все не так просто. При использовании Чтения Между Строк, на тебя снисходит видение абстрактной реальности, стоящей за рассматриваемым фактом. Подразумевается, что эти видения — просвет в космосе, взгляд на вероятности сквозь структуру вселенной. А значит, они изменчивы, туманны и раздражающе размыты для ограниченного человеческого восприятия. В обычной жизни, интересуясь рядовым фактом, ты получаешь в ответ однозначное «правда» или «ложь». Когда в дело вмешивается м'агия, результаты могут разниться от «вроде бы правда» до «почти полностью, но не до конца, ложь». Оценивая факты, связанные с Инкарнациями, получаешь твердое «может быть». А любой дурак, достаточно тупой, чтобы Читать Между Строк факт, имеющий отношение к Архетипу или Незримому Пантеону, действительно нарывается; ты открываешь канал между твоим сознанием и статосферой, так что не хами.

Не суди о книге по обложке

Цена: 1 значимый заряд

Эффект: Заставляет один неодушевленный предмет выглядеть как другой неодушевленный предмет в течение пятнадцати минут. Это не невидимость, это изменение хода мысли наблюдателей. Смотря на стул, часть разума, обычно утверждающая «стул», говорит нечто иное, например «мотоцикл». Объект не изменяется на фотографиях, в отражениях, фиксируется видеокамерами и т.д. Успешная проверка на объекте Наблюдательности со сдвигом в -50% выдает «нечто странное»; сдвиг меньше, если объект находиться в неподходящей среде (например мотоцикл в комнате).

Книжный ожог

Цена: 2 значимых заряда + сколько потребуется

Эффект: Используй это заклинание на книге своей Библиотеки и возьми ее с собой; оценочная стоимость книги должна быть не меньше 1000$. Следующее заклинание, ритуал или сила артефакта, направленные непосредственно против тебя, поглощается книгой, м'агия не сработает. (Каналы Инкарнаций, тем не менее, не блокируются.) Книга должна быть у тебя в руке или другим способом касаться кожи, чтобы все получилось. Впоследствии, ты в любой момент можешь открыть книгу и использовать поглощенную ей м'агию против кого угодно; требования к цели (пребывание в поле зрения, знание имени, и т. д.) такие же как у поглощенной м'агии. Ты должен потратить столько же зарядов, сколько потратил первоисточник. Если у тебя недостаточно зарядов, сила потеряна, но заряды ты не теряешь. Никаким образом, кроме экспериментального, ты не можешь узнать сколько зарядов тебе потребуется. Эффекты, не питаемые зарядами адептов (такие как сила артефактов) требуют два значимых заряда для высвобождения. Одна книга может содержать только одну силу, но после разрядки книгу снова можно зачаровать Книжным Ожогом. Кроме библиотекаря, поймавшего силу в книгу, никто не может ее использовать, но кто угодно может уничтожить, просто открыв книгу. Как и с Походной Библиотекой, сила утрачивается, если ты лишаешься книги — это происходит в обоих случаях — и с нереализованным Книжным Ожогом, и с пойманной силой. Ведущий определяет, какая магия может быть поглощена, и как она работает, когда выпускается.

Перекрестная ссылка

Цена: 2 значимых заряда

Эффект: Собирает и проецирует всю существующую и доступную информацию о живом объекте в чистую книгу, типа тех, что продаются в местных книжных и канцтоварах; книга заполняется твоим почерком. Обнаруживаемая информация должна быть напечатанной, так что электронные файлы не дадут тебе никакой информации, если не существует твердой копии. Если информации слишком много для книги, шрифт будет уменьшаться до тех пор, пока все не влезет. (Ходит слух, что некий Библиомансер однажды использовал это заклинание против конкурента по бизнесу, не предполагая, что он был тайным Графом Сен-Жерменом. Страницы книги стали черными, а он был арестован при попытке украсть электронный микроскоп.) Полученный справочный труд носит имя цели в качестве заголовка и книжного червя в качестве автора. Книга снова становиться чистой через полчаса, если не потратить еще 2 значимых заряда, чтобы сохранить эффект навсегда.

Афазия

Цена: 2 значимых заряда

Эффект: Лишает цель, которая только что говорила в присутствии адепта, способности использовать речь. Цель не может строить связные предложения, читать и понимать, что ей говорят. Это соответствует проверке Одиночества 7 ранга и Беспомощности 5. Эффект длится, пока цель не уснет.

Великие эффекты Библиомантии

Узнай любую информацию, не важно насколько хорошо скрываемую. Скрой любой факт, как будто он не просто исчез с мирового радара, но и вообще никогда не существовал. Овладей любым навыком. Переведи или расшифруй любое представление информации. Запри кого-нибудь в книге навсегда, сделав его персонажем и переписав каждый существующий в мире экземпляр измененным текстом.

Слухи оккультного андерграунда

Библиомант-доброволец государственной библиотеки Денвера сформулировал заклинание, позволяющее ей порекомендовать каждому постоянному читателю определенную книгу, которая возвысит и озарит его дух, взбодрит и наполнит чувством справедливости и предназначения. Ее соперница — тоже волонтер из той же библиотеки — *еще* не закончила работу над своим заклинанием, обнаруживающем книгу, в наибольшей для читателя степени наполненную проблемами, путаницей и вселяющую в него нерешительность. Но она над этим работает. И их идеологическая борьба продолжается.

Book 2: The World of Our Desires - Chapter 10: Adepts. The Cliomancer

Клиомант

АКА Ткачи Паутин, Архитекторы Истории

Ты знаешь, что история написана ветром слухов и преданий. Между тем, что случилось в действительности и тем, во что верят люди, лежит путь, путь по которому идешь ты.

Остров Пасха. Эйфелева Башня. Площадь Тянанмэнь. Атолл Бикини. Что общего между этими местами? Очень просто: они известны по всему миру.

Движущая сила м'агии — это смысл, и ты голоден до тех мест, что им обладают. Любой человек поймет о чем идет речь, когда упоминаешь Дили-Плаза или Геттисберг.

Ты на несколько шагов впереди, находя блестящие ассоциации в обыденном разговоре. Ты понял, что сила истории — не метафора. Она могущественна и предсказуема, подобно электричеству или гравитации. Ты овладел м'агическим искусством извлечения смысла из великих мест. Ты Клиомант.

Знаменитые места действуют подобно магниту, ежедневно привлекая интеллектуальное внимание бессчетного количества людей. Кто-то в Канзасе прочитал о смерти Мэрелин Монро и подумал о ее доме на 12305 Хелена Драйв. Кто-то в Париже пошутил, что это семья Кеннеди пожелала ее смерти. А кто-то в Австралии использовал ее гибель, как метафору. Все эти незначительные обрывки внимания и мыслей образуют туман мистической энергии, который собирается вокруг места ее смерти. Если ты придешь на 12305 Хелена Драйв, то сможешь собрать и использовать эту энергию — если никто не успеет туда раньше. Клиоманты не умеют делиться.

Хороший Клиомантический узел ценится больше брильянтов. Когда ты предъявишь свои права на него, будь готов драться. Потому что если ты не готов, всегда найдется другой Ткач, кто готов — и кто не побоится оставить тебя с головой, полной сводящих с ума воспоминаний, судорожно подергивающимся, подобно жертве неудачной хирургии мозга.

У тебя нет на вооружении особо ярких приемов. Но поговори с одним их этих бунтарей(sturm und drang, буря и натиск — нем.) — наподобие хаоситов и кожевников — после того, как с ними разберется разъяренная толпа, и пусть они попробуют возразить тому, что утонченность м'агии — сила, а не слабость.

У тебя в руках ключи ко всем знаниям, всем мыслям, всем воспоминаниям, всем верам. Ты слышишь голос прошлого, и он открывает для тебя будущее.

Центральный парадокс Клиомантии в том, что история — ложь. То, что мы знаем как «история» — лишь жалкая капля концентрированного человеческого бытия. Но есть еще бескрайняя масса людей, что живет обыденной жизнью и распространяет сплетни, которые и формируют космос на самом деле. Клиоманты утверждают, что ложь правдива, управляя той правдой, что есть во лжи.

М'агия Ущерба Клиомантов

Клиоманты не владеют м'агией ущерба.

Особенности

Получение незначительного заряда: Ты можешь получить незначительный заряд раз в день в месте широко известного события, при условии что это место не знаменито само по себе. Смерть Мэрилин Монро — хорошо известное событие, но ее дом не место привлечения туристов. Грейсленд, с другой стороны, знаменит сам по себе.

Событие, связанное с местом, должно быть чем-то знакомым многим достаточно образованным людям. Большинству известно, что Джек Потрошитель убивал проституток, но у очень немногих возникает желание узнать, где конкретно он это делал. Место одного из его убийств вполне может вырабатывать незначительный заряд. Таким же образом камера, где Гитлер написал Mein Kampf, патентное бюро, куда Эйнштейн пришел с теорией относительности, место рождения Распутина — все они создают незначительные заряды.

Для получения заряда, «узел» не может превышать квадратного акра(~4000 м квадратных), хотя, естественно, может быть меньше. «Париж» — это не узел для Клиомантов — это целая их коллекция.

Получение значимого заряда: Чтобы образовать значимый заряд, место должно быть знаменито само по себе. O.K. Coral, Пизанская башня, Дом 10 по Даунинг Стрит (место заседания британского парламента), авианосец Kitty Hawk — все эти места производят как минимум один значимый заряд в сутки, а то и больше. И одновременно такие известные узлы притягивают Ткачей, как мух гниющее мясо. Если ты четвертый Архитектор за день, пытающийся напитаться от Белого Дома, то можешь рассчитывать максимум на пару незначительных зарядов, поскольку его полностью опустошили за час или два до тебя. (Как правило, если место используется в анекдотах, понятых большинству местных, можно считать его значимым узлом.) Как и с незначительными зарядами, узел для получения значимых не может занимать больше квадратного акра(~4000 м квадратных).

Получение Великого заряда: Дабы овладеть Великим зарядом, ты должен быть первым человеком за 10 или более лет, берущим силу этого известного места. Первый Клиомант, достигший Мачу-Пикчу, получил Великий заряд, так же как и тот, кто первым добрался до скал Улуру. Все их последователи были вынуждены довольствоваться значимыми зарядами. (Кажется, на луне еще не побывал ни один Ткач…)

Табу: Табу зарядов Клиомантии — это ограничение по времени. Ты можешь держать их в себе лишь некоторый промежуток времени после получения. Если ты не потратил незначительный или значимый заряд в течении лунного месяца, то ты его потерял. (В отличии от других школ, ты не теряешь все свои заряды разом.) Ты можешь хранить Великий заряд дольше, если тебе это по каким-то причинам необходимо.

Случайная М'агия Домена: Клиомантия специализируется на общности. Это могущественная м'агия для взаимодействия с тем, что «все знают», или влияния на события, которые «могут произойти с каждым».

Начальные заряды: Свежепринятые Клиоманты начинают игру с четырьмя незначительными зарядами. Тебе также необходимо выбрать узел, от которого ты заряжаешься, и обсудить его с Ведущим.

Подсказки по зарядам: История повсюду, если ты знаешь куда смотреть, а Клиомантам это известно. Даже в по понятным причинам известных районах (Мемфис, Миннеаполис) любой Ткач соберет 1-2 незначительных заряда каждое утро, не особо напрягаясь, а, возможно, найдется и значимый узел, за который ему правда придется посоревноваться с другими Клиомантами. Более крупные локации (Чикаго, Лос-Анджелес, Лондон) куда богаче как по зарядам, так и по числу соревнующихся.

Заметки: Клиомантия претендует на звание самой старой формы м'агии, возводя свои корни еще к древней Атлантиде. Некоторые Архитекторы временами даже намекают, что им известна часть языка Атлантов. Говорят, что бессмертные Атланты все еще обитают в этом мире, иногда представляясь Клиомантами в андерграунде. Эти Атланты ожидают особых «прав на сбор» на критических узлах в течении недели от любого Клиоманта, которому они представятся. Клиомантия обладает своим набором ложных «Атлантов», которые пытаются одурачить своих товарищей, но ходят пугающие слухи о настоящем Атланте, появляющемся, чтобы покарать самозванцев.

Незначительные Формулы Клиомантов.

Пустяк

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Это малое информационное заклинание. Сотворяя его, ты можешь узнать любой опубликованный факт, не являющийся настоящим секретом. Хочешь знать самое короткое предложение в Библии? Один заряд. (Это «Иисус плачет.») Нужен чей-то телефон? Один заряд, если этот номер есть в справочнике. По большей части, все, что ты мог бы посмотреть в словаре, энциклопедии, телефонном справочнике, что ты мог бы найти в хорошей библиотеке или Интернете — любая информация, которую никто не пытался скрыть (или прикладывал к этому минимальные усилия), может быть немедленно получена с помощью этого заклинания. С другой стороны, есть вещи, которые могут быть найдены в библиотеке, но до которых ты *не можешь* добраться с помощью этого заклинания. Например, если бы у кого-то был телефонный номер, не включенный в справочник 1998 года, но при этом не изменившийся с предыдущего сезона, ты мог бы найти его в справочнике от 1997 года. Тем не менее, ты не смог бы узнать данный номер с помощью этого заклинания, поскольку он был удален из царства общественной информации.

В некоторых случаях информация может быть более сложной: например, вызов карты центра Чикаго или выяснение того, как следует подавать свои подоходные налоги. Сложные и объемные сведения наподобие вышеприведенных задерживаются в твоей голове примерно на полчаса, но в течение этого времени ты можешь обратиться к ней в любой момент.

Знакомое Лицо

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Для создания этого заклинания тебе нужно выбрать человека в пределах видимости. Заклинание заставляет его чувствовать, что он уже где-то встречал тебя прежде. Оно не в состоянии заставить человека вспомнить адепта, но вызывает мощное чувство *deja vu*. Это хорошее заклинание, чтобы заставить людей игнорировать твое присутствие на «закрытой» области, или для поддержания разговора. («Простите, мисс… в какую школу вы ходили? Я знал это! Я сидел рядом с вами на, как там было, физике? Английский? Да, г. Джиллис. Вы — та, кто всегда хотела посмотреть мои записи, когда болела, так? Да! Ваше имя вертится у меня на кончике языка… я могу угостить вас напитком? В счет былых времен?»)

Обыденное Знание

Цена: 2 незначительных заряда

Эффект: Когда ты используешь это заклинание, выбери человека в непосредственной близости от себя и один навык, которым он владеет. Теперь ты можешь использовать этот навык, как будто ты тот самый человек, в течении следующих пяти минут (если ты находишься вне боя) или следующие пять боевых раундов, если ты в бою.

Пример: Тебе известно, что твой приятель Кейдж хорош в драке, так что, как только ты заметил компанию направляющихся в вашу сторону байкеров, достающих цепи и выкидные ножи, ты используешь это заклинание на его навыке Уличного Боя. Теперь вместо твоих собственных жалких 15 % у тебя есть навык в 55 %. Более того, так как Уличный Бой — это одержимый навык Кейджа, *ты* можешь использовать перестановку, пока владеешь навыком.

Единственные навыки, которые ты не можешь заимствовать этим заклинанием — это мистические навыки типа навыков инкарнаций или знаний путей м'агии.

Теперь Ты Вспомнил

Цена: 3 незначительных заряда

Эффект: Когда ты используешь на ком-то это заклинание, то можешь поместить в его разум ложное воспоминание. Есть несколько способов сделать это: это может быть какое-то смутное, общее воспоминание («Мы работали с тобой вместе пару лет назад») или память об одном специфическом событии («У нас с тобой была офигенная ночь»). Чего ты не сможешь сделать, так это связанную цепочку воспоминаний или подробную историю. Ты можешь заставить кого-то «вспомнить» свадебную церемонию, но не сможешь внедрить полное описание церемонии и бракосочетания.

В любом случае, воспоминание временно. Оно покрывается дымкой в течении 2-5 часов и полностью исчезает после сна. Немаловажно, что *не имеющие смысла* воспоминания иногда могут восприниматься, как фальшивые. Если человеку, год назад находившемуся в тюрьме внедрить воспоминание о том, что в этот же период он врезался в твою машину, это скорее всего воспримется как бред. В некоторых случаях (особенно ужасные или откровенно ложные воспоминания) жертва может подвергнуться проверке на Самосознание 3 ранга из-за когнитивного диссонанса.

Взгляд В Прошлое

Цена: 3 незначительных заряда

Эффект: Это заклинание позволяет тебе пережить видение событий, произошедших на том месте, где ты находишься. Ты можешь выбрать события, относящиеся к определенному отрезку времени (« Покажи мне, что здесь было в прошлое воскресенье в пять часов»), или используя косвенные признаки («Покажи мне когда здесь появились эти камни», если ты находишься у Стоунхенжда, или «Покажи мне, что здесь происходило, когда застрелили Малкольма X»). Вызывающий может просмотреть около часа «подробной истории», словно каждое произнесенное слово и совершенное действие происходили при нем, или же история может быть «сжата» в виде короткого обзора событий. Это не похоже на ускоренный просмотр фильма: скорее это что-то вроде взгляда на прошлое со стороны, во время которого твой разум может сразу охватить всю очередность событий. Сжатие позволит тебе лучше понять историю, но с меньшим количеством деталей.

Интуитивная Сплетня

Цена: 3 незначительных заряда

Эффект: Когда ты используешь это заклинание, выбери цель (только по имени — ты не можешь выбрать «кого-то, кто украл ключи от моей тачки») и выбери слух, который ты хочешь привязать к имени этого человека. Слух должен быть однозначным, и ты должен произнести это предложение вслух. Если заклинание успешно, все, кому знаком этот человек, вспомнят слух. Они могут и не поверить, особенно если это совсем не похоже на персонажа, но они слышали об этом «от друга своего друга.»

Даже если у цели заклинания распространенное имя, слух привяжется к конкретному Биллу Джонсу или Дженни Смит, которого ты выбрал жертвой.

Также возможно наложить это заклинание на себя, ты хочешь распространить некую дезинформацию.(Это заклинание имеет большой спрос у людей, желающих фальсифицировать свою смерть).

Значимые Формулы Клиомантов.

Мгновенное Мастерство Дзэн

Цена: 1 значимый заряд

Эффект: Подобно заклинанию Дипсомантии «Пьяного бог бережет», это заклинание позволяет тебе использовать твой навык Клиомантии вместо любого другого навыка, включая возможность перестановки. Но есть и несколько различий. С одной стороны Мгновенное мастерство Дзэн длится дольше: 5 действий во время боевой ситуации и около получаса в спокойной обстановке.

С другой стороны диапазон этого заклинания уже: ты можешь использовать его только на те навыки, которыми владеешь. Если у тебя нет навыков «Взлом Сейфов» или «Покерный Мошенник», заклинание не позволит тебе использовать их. Преимущество же в том, что иногда ты можешь использовать для этого заклинания один незначительный заряд — если он был получен на местности, тесно связанной с навыком, который ты улучшаешь. Например, если ты получил незначительный заряд на улице, где застрелили Рональда Рейгана, то сможешь использовать незначительный заряд вместо значимого, чтобы лучше стрелять. Если ты получил заряд в баре, где впервые выступали Битлз, то сможешь использовать его, чтобы улучшить свое умении игры на гитаре.

Городская Легенда

Цена: 2 значимых заряда

Эффект: Это более сильная и грозная версия заклинания «Интуитивная сплетня». Интуитивная сплетня затрагивает только тех людей, кто уже знает жертву заклинания. Городская легенда затрагивает всех. Если ты используешь заклинание так, чтобы все знали, что для Юджина Люрье нет ничего лучше, чем несколько ударов плетки и хорошей взбучки, на задворках сознания людей, которые его даже никогда не видели, отложится этот отвратительный слух. Впервые увидев или услышав о бедном Юджине, они подумают: «Подожди-ка! Я слышал кое-что об этом парне… не тот ли это обдолбанный садомазохист?» Как и Интуитивная сплетня, это заклинание может быть использовано и для хороших слухов. Клиоманты часто используют его на себе, чтобы создать репутацию могущественного, опытного, непревзойденного любовника и т. д. Так же, как и Интуитивная сплетня, это заклинание не обладает огромной силой убеждения, если по своей сути оно бессмысленно.

Еще раз, ты должен знать имя своей жертвы и точно также слух должен быть произнесен одним предложением на одном дыхании. Заклинание затронет только одну личность, независимо от того, сколько людей имеют такое же имя.

В отличие от интуитивной сплетни, данное заклинание может быть использовано на именованные группы. «Да, я слышал, что Трехсторонняя комиссия на самом деле культ сатанистов-каннибалов!», «Они не дадут тебе присоединиться к Новой Инквизиции, пока ты не выполнишь это…», «Похоже, в технологии Bullseye действительно стоит вкладывать деньги». Конечно, широко известные группы будут менее подвержены странным слухам. Люди каждый день слышат столько всего о Конгрессе Соединенных Штатов, что Городская легенда быстро забудется.

Обыватель

Цена: 1 значимый заряд

Эффект: Данное заклинание фактически накладывает «Знакомое лицо» на каждого, с кем ты заговоришь в течении следующих 24 часов. Как только ты привлечешь чье-либо внимание, они сразу подумают, что уже какое-то время знают тебя. Кроме того, узнавание всегда носит позитивный характер, вместо нейтрального *deja vu* «Знакомого лица». Люди понимают, что не только знают тебя, но и всегда считали порядочным человеком. Это не означает, что каждый встреченный тобой готов ради тебя расшибиться в лепешку — но, возможно, ты обретешь в их глазах некое преимущество.

Дом Зеркал

Цена: 2 значительных заряда

Эффект: Во время боя, ты можешь использовать это заклинание, чтобы значительно осложнить попытки попасть по тебе. В сущности, атакующий становится несколько дезориентирован, принимая каждого в битве за тебя. Его шансы задеть настоящего тебя уменьшаются в зависимости от того, сколько человек участвует в схватке.

Пример: Клиомант Пьер и два его приятеля оказались атакованы группой из четырех головорезов, принадлежащих к конкурирующему ковену. Пьер применяет Дом Зеркал на себя. Каждый нападающий на него громила имеет только 1 шанс из 6 попасть по настоящему Пьеру; точно также он может попасть по одному из его напарников или даже по своему собственному товарищу. Если бы Пьер был один, шансы попасть по нему составили бы 1 к 4 — каждый атакующий имел бы куда большую вероятность навредить одному из своих союзников.

Каждый, кто определяет атаку на защищенного этим заклинанием, совершает отдельный бросок, чтобы определить по кому он на *самом деле* попал. Чем больше людей вовлечено в бой (с обеих сторон), тебе большую защищенность Дом Зеркал предоставляет; его эффект на самом деле могущественен, когда тебя значительно превосходят числом. Обратная сторона в том, что в битве один на один никакого эффекта от заклинания не будет, если только поблизости нет зрителей.

Действие заклинания истекает через пять боевых раундов. Оно может быть продлено на два раунда за каждый дополнительный значимый заряд, потраченный на него. Эти заряды могут быть добавлены и посреди боя, но на это потребуется один полноценный раунд. Это заклинание можно накладывать и на других людей.

Я Верю В Ложь

Цена: 3 значимых заряда

Эффект: Вот сила, часто приписываемая пришельцам, госслужащим и сатанистам: сила создавать ложные воспоминания. Заклинание во многом похоже на «Теперь ты вспомнил», только обладает постоянным действием и значительно большей областью применения. С помощью это малышки ты *можешь* заставить кого-то вспомнить чертовски длительную дружбу с тобой, наполненную понятными только вам шутками и совместными тайнами. На деле же, требуется некоторая подготовка и разработка сценария; но даже бессвязные, нелогичные или чертовски странные связки ложных воспоминаний могут оказаться полезны. («Ты отчетливо помнишь, как тебя поднимают на руках над песками планеты Марс твои родители, Джим Моррисон и Клеопатра...») Обретение потока заведомо ложных и глубоко противоречивых воспоминаний, помещенных в твою голову, здорово сбивает с толку. Если кто-то осознает, что у него появились ложные воспоминания, то подвергнется проверке 8 ранга на Беспомощность. (В конце концов, если память о них фальшива, как можно доверять вообще

каким-либо воспоминаниям? И в самом деле, могущественные Клиоманты известны двойным применением этого заклинания, когда одним слоем накладываются причудливые, жестокие и заведомо ложные воспоминания, чтобы отвлечь внимание от более утонченных и хитрых цепочек *правдоподобных* фальшивок…) В добавок ко всему, если эти воспоминания глубоко разнятся с самоосознанием цели (как, например, предоставление закоренелому пацифисту воспоминаний о совершении преступлений в Тегеране под контролем Саддама Хуссейна) возможна проверка на Самосознание вплоть до 8 ранга.

Забудь Об Этом

Цена: 4 значимых заряда

Эффект: «промывка мозга» стала столпом теории заговора. Предположительно, это какая-то химия или специальная обработка, позволяющая выборочно удалять фрагменты памяти. Несмотря на то, что никто не может с уверенностью утверждать, есть ли подобная технология у ЦРУ, Грейс или Массонов, это вполне доступно Клиомантам.

«Забудь Об Этом» может быть использовано как на кратковременной, так и на долговременной памяти. Если ты используешь его на кратковременной памяти, заклинание просто воспрепятствует переходу событий в категорию долговременных.

Пример: Клиомант Пьер пробегает мимо охранника в тщательно охраняемом здании. Охранник немедленно вскакивает и бросается за ним в погоню. Как только Пьер забегает за угол, он применяет «Забудь Об Этом» на охранника и очищает его кратковременную память. Охранник останавливается, удивляясь, почему он встал, и решает, что просто ходил размяться, после чего возвращается на пост.

«Забудь Об Этом» также может удалять из чьего-либо разума специфичные короткие события или небольшие фрагменты информации. Люди склонны запоминать события «в целом»: поездка на работу — один образ, Рождество, на которое ты получил тот набор дротиков, о котором всегда мечтал, — другой и так далее. Это заклинание способно удалить одну сцену; оно не может быть использовано, чтобы вычистить серию связанных воспоминаний. Проще говоря, оно может заставить кого-то позабыть свою брачную ночь, но никак не 20 лет брака. Оно также способно стереть определенные куски информации — что неплохо, если нужно заставить кого-то позабыть твое имя, или пароль к его почтовому ящику, или как использовать одно из его заклинаний. Ты не сможешь заставить кого-то позабыть имя ее мужа (или ее собственное) или где она живет.

В случае образов потеря постоянна, если только воспоминания не восстановлены с помощью м'агии. В случае каких-либо сведений, знание утеряно до тех пор, пока не будет изучено заново — и, если уж на то пошло, повторное изучение происходит очень быстро. Если ты заставил Ким Ксианг, черный пояс, позабыть, как использовать «Обезьянью Ловкость», которую она тренировала в додзе в течении 10 лет, ей не потребуется еще столько же, чтобы вновь овладеть навыком.

Известно Все

Цена: 5 значимых зарядов

Эффект: Хотел когда-нибудь извлечь секрет прямо из чьей-нибудь головы? С помощью этого полезного заклинания ты сможешь проделать это — но всему своя цена. Стоит тебе произнести его, как тайное становится явным. Оно проникает прямо в коллективное бессознательное. В тот же момент, когда ты вырываешь тайну наружу, она становится известна каждому во всем мире. Сокрытая информация мгновенно превращается из личных мыслей жертвы в Городскую Легенду.

99,999 % населения земного шара не обратят на это никакого внимания, а то и вовсе не заметят. И в самом деле, если мысль: «комбинация к сейфу Риты Беккер — 30 налево, 98 направо, 51 налево» мелькнет вдруг у тебя в мозгу, вряд ли она там задержится. Ты не знаешь Риту Беккер, тебя не волнует ее сейф, так с какой стати забивать себе этим голову? Если (с другой стороны) ты *знаешь* Риту Беккер — особенно ту самую Риту Беккер, на которую было направлено заклинание — ты точно запомнишь код доступа к ее сейфу. Возможно, ты будешь думать, что она как-то назвала его тебе, либо же ты присутствовал, когда она его открывала, или видел записанную комбинацию. Детали размыты, но ты точно знаешь, что именно за код открывает сейф, как, впрочем, и все остальные.

Конечно, может возникнуть куда худшая ситуация, если секрет носит более личный характер. Ни один политик не захочет, чтобы *каждый во всем мире* узнал, что он помогал финансировать съемки порнографии. Если ты нам не веришь, спроси Фила Грэма. Пожалуй, самым опасным, для чего ты можешь использовать это заклинание, будет раскрытие чьей-то истинной сущности миру. Что случится, если Мировому Демократическому Сообществу станут известны истинные мотивы и верования Рэнди Дугласса?

Единственным ограничением этого заклинания является определение цели: тебе нужно прикоснуться к жертве, чтобы заставить м'агию сработать. Очевидно, что жертва заклинания ничего не почувствует. До тех пор, пока кто-нибудь не скажет ей об этом, у цели нет никакой возможности узнать, что ее секрет стал общеизвестен.

Великие Эффекты Клиомантии

С помощью Великого заряда ты можешь переписать историю — не то, что произошло на самом деле, но (что, возможно, более важно) то, что произошло по общепринятой *версии*. «Гитлер выиграл войну» может быть и несколько чересчур, но Великий заряд может сделать «обыденным знанием» тот факт, что некто по имени Дирк Пенобскот открыл специальную теорию относительности — а парень по фамилии Энштейн просто позаимствовал ее. Также будет возможно узнать практически любую информацию. Ты сможешь проделать и несколько чудесных фокусов со временем — вернуть время назад на 12 часов, сделать себя моложе, остановить время для всех кроме тебя на 1 час — подобные вещи.

Слухи Оккультного Андерграунда: Клиомант

В своих поисках родословной Меровингов (которые, как он скажет тебе, на самом деле лишь иное название священных духовенства Атлантов)калифорнийский Клиомант Гаррет ЛеКлерк часто использует случайную м'агию, чтобы выведать детали человеческих родословных. Он убежден, что лишь люди, в чьих жилах течет «королевская кровь» — священная кровь Атлантов — могут использовать м’агию. Конечно, многие из адептов Сан Франциско в его записях уже мертвы, но он продолжает собирать заряды с моста Золотые Ворота прямо под носом у вторгающихся в город адептов из Лос Анджелеса, и уже начал м'агически разыскивать их семьи. Сам он не настолько безжалостен, чтобы угрожать родителям и братьям захватчиков, но в андерграунде Сан Франциско осталось еще немало тех, кто вполне способен пойти на это.

Book 2: The World of Our Desires - Chapter 10: Adepts. The Dipsomancer

Дипсомант

АКА Синяки

Ты знаешь, что истина на дне бутылки. Ты не ощущаешь себя хоть сколько-то целостным, если ты не пьян. Выпивка — твоя слуга, приносящая тебя понимание и силу.

Алкоголь делает тебя лучше. Он поднимает тебя на новый уровень. Ты больше смеешься, больше говоришь, больше плачешь. Все становится больше и значимее. Алкоголь — это чудо. Нет ничего лучше, чем быть пьяным.

Вечеринки проходят куда лучше, когда есть выпивка. Хороший обед стоит хорошего вина. Все что угодно — лучше, если оно с алкоголем (обычно это не касается секса, но ты все равно никогда этого не вспомнишь).

Водить пьяным весело. Ты нарушаешь закон, крутя фигу в каждый встречный нос. Но все в порядке. Ты держишь себя в руках. Ты контролируешь свою выпивку. Это эволюция человечества в действии. Ты быстрее, умнее любого млекопитающего и можешь перевернуть автостраду одной рукой, потому что ничто не может остановить тебя, если градус достаточно высок.

Вино прекрасно. Химия винограда содержит больше глубины, чем вся физика мира. Виноградники — океаны, вкус приливающий и откатывающийся, подобно волне, перетекающий от года к году, продукт тысяч и тысяч взаимодействий.

Пиво — это счастье. Вскрой банку, сядь в баре и смотри как растет счет. Светлое пиво, темное пиво, купить пиво, взять пиво, выпить пиво. Спустись в подвал и сделай еще пива.

Выпивка коварна. Она окружает тебя подобно охотникам, затем раздевает, подобно возлюбленной. Пинта дешевого джина согреет тебе грудь, а скотч-бурбон найдет в тебе приют, когда ты в смокинге. Коктейли подобны заклинаниям, каждый из них — многогранная формула.

Их употребление настраивает контраст на твоем телевизоре жизни.

Нет ничего лучше выпивки. Ничего.

Синяки знают это все и даже больше того. Они знают, выпивка приносит тебе ясность и фокус, отбрасывающий все неважное. Дипсоманты мчатся по дешевой дороге легких зарядов и постоянного опьянения, скользя от бара к бару в состоянии эйфории, неуязвимые и всемогущие. Но когда они наворачиваются… это очень больно.

Центральный парадокс Дипсомантии состоит в том, что она является и обретением силы, и желанием умереть в одном флаконе. Она дает тебе достигнуть невероятных высот понимания и могущества, а потом оставляет тебя высушенным и ничтожным. Она дает тебе друзей, разрушая семью. Это как обманывать на IQ-тестах: твой ненадежный успех лишь показывает насколько ты глуп на самом деле. Но пока ты мчишься на гребне волны из выпивки, ты способен на *все*.

М’агия Ущерба Дипсомантов

Это эффект полтергейста. Незакрепленные объекты летят к цели с огромной скоростью. Обычно, чем меньше и легче объект, тем быстрее он летит. Так, например, стул летит, как будто его швырнул сильный человек; ключи от от машины же ударят, как из пушки; горсть песка пролетит так быстро, что оставит неприятное ощущение «шлифовки».

Это один из немногих видов м'агии ущерба, который может воздействовать на неживые объекты, хотя и не особо эффективно в случае прочных предметов из металла или хорошего пластика. Толстое стекло разобьется, деревянную дверь можно вышибить, но не более того. Просто не забывай, что незначительный ущерб — как хороший удар, а значимый — как выстрел.

Поскольку подобное притягивает подобное, эта м'агия особенно хорошо действует на нетрезвых людей. За каждые 10 % алкогольного штрафа у жертвы, ты можешь добавить еще одну кость на повреждения. Так, если ты шаманишь на кого-то с 30 % алкогольным штрафом, то бросаешь 3 дополнительные кости и складываешь их. (Если выпали 3, 2 и 8, ты добавишь 13 единиц повреждений.) Это правило касается как незначительной, так и значимой м'агии ущерба.

Особенности

Получение незначительного заряда: Выпить бутылку пива, бокал вина, рюмку виски. Ты *должен* получить от этого штраф (см. главу 19), иначе никакого заряда. Нет штрафа — нет заряда.

Получение значимого заряда: Выпить или надраться, главное, что бы алкоголь был из какой-то исторически значимой или могучей посудины. Чашка Кеннеди, из которой тот пил во время Карибского Кризиса; сакральный потир (сосуд применяемый в христианстве для освящения вина) Борджиского папы; еще что-то в том же духе. К несчастью, это должна быть *твоя* вещь; ты не можешь делить ее с другим Дипсомантом. Если ты *позволишь* воспользоваться чашкой другому синяку, то уже никогда не сможешь получить от нее значимый заряд. Если у тебя отняли сосуд силой (или угрозой ее применения), ты *можешь* снова им воспользоваться, если вернешь его. Ты не начинаешь игру с одной из таких емкостей. (Как и в случае незначительных зарядов, ты должен получить соответствующее пенальти, чтобы обрести заряд.)

Получение Великого заряда: Выпить уникальный напиток: остатки бочонка Амонтильядо из истории По (ты думаешь, это просто повесть?); сохранившийся под слоем лавы мед Диониса, с древних церемоний; остатки из последней бутылки Элвиса. В этом случае пенальти уже не требуется для получения заряда.

Табу: Протрезветь. Как только твое ослабление за счет алкоголя упадет до 0 %, ты потеряешь все заряды, что у тебя сейчас есть.

Случайная М'агия Домена: Обман. Вся Дипсомантия построена на обмане, обмане других людей, обмане самого космоса. Это короткий путь, легкая дорога, мимолетное предательство друга ради вкусного пончика. Все, что смажет колеса и сделает события проще для Дипсоманта в ближайшем обозримом будущем — это игра их домена.

Начальные заряды: Свежеиспеченные Дипсоманты не обладают никакими зарядами, но те находятся на расстоянии ближайшего бара.

Подсказки по зарядам: Заряды Дипсоманта находятся на расстоянии от губ до фляжки, сильны, как их чаша, и длятся, пока держится алкогольный угар. Синяк может надраться 18-25 зарядами в день, но чем дольше и сильнее он пьет, тем убийственнее кривая, что проведет его сквозь длительное опьянение, пока он не потеряет сознание, отключившись до полного протрезвления.

Незначительные Формулы Дипсомантов.

Момент Истины

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Получи предчувствие (то есть, брось две кости и используй их результат при своем следующем броске). Иногда это действительно видение — галлюцинации на почве алкоголя. А иногда просто иррациональное чувство опасности.

Я в п-п-порядкеее

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Ты можешь совершить следующее не м'агическое действие без штрафа за опьянение. Помни, если ты хочешь использовать это в бою для стрельбы или еще чего, то тебе нужно потратить один раунд, чтобы использовать формулу; действие без пенальти можно будет совершить лишь на следующий ход.

Альтернативный Эффект: Если ты провалил алкоголе-зависимую проверку на Тело (опять-таки, обычно падая в обморок), можешь попробовать эту формулу. Если заклинание провалено, тебе придется столкнуться с полноценными результатами неудачной проверки Тела. При успехе можешь игнорировать результаты провала той проверки.

Тимблбелли

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Цель твоего заклинания получает *твое* алкогольное пенальти на свое следующее действие. То есть, если на тебе лежит ослабление в 60 %, ты можешь распространить ту же тошноту, нечеткую логику и искажение зрения и на одного из своих противников. Это не заставляет оппонента совершать проверку на потерю сознания, алкогольное отравление или что-то подобное, тем не менее заклинание не снимает данного ослабления с тебя самого.

М-альнкое Колдфстово

Цена: 2 незначительных заряда

Эффект: Это незначительная м'агия ущерба Дипсомантии. Как и было описано ранее, заклинание позволяет швырять или вонзать объекты в цель в течении одного раунда. За каждые 10 % алкогольного ослабления, от которого страдает цель, ты можешь добавить к броску ущерба дополнительный кубик.

Веселись, Как В Аду

Цена: 3 незначительных заряда

Эффект: Заклинание призывает демона, который общается с тобой посредством телепатии. Демоны и правила их призыва рассматриваются в *соответствующей* главе. Не забывай, что это заклинание *не* предоставляет тебе ни какой-либо власти над призванным духом, ни способа освободиться, если дела примут скверный оборот. На самом деле, у Дипсомантов нет формул, способных контролировать призванных духов — так что угрозы «Выпить Душу» и «Призрачное Марочное» могут быть использованы для создания принудительного воздействия.

Пьяный Стиль

Цена: 3 незначительных заряда

Эффект: остаток этого и два следующих раунда любой, попытавшийся выстрелить или ударить тебя получает сдвиг в –30 % к своему навыку. Каждый дополнительный незначительный заряд, потраченный на это заклинание, дает дополнительные –10 % на все подверженные воздействию раунды. (Ты можешь использовать максимум 5 незначительных зарядов.) Так что, если ты потратишь 5 зарядов, человек получит сдвиг в –50 % до конца этого раунда и на следующие два. Ты же можешь действовать как обычно — то есть один раунд потребуется на произнесение заклинания, но следующие два действия, покуда м'агия защищает тебя, остаются на твой выбор.

Значимые Формулы Дипсомантии.

Теперь Я Прозрел

Цена: 1 значимый заряд

Эффект: Ты получаешь непродолжительное, смазанное видение человека, места или предмета, близкого тебе. Видение продолжается примерно 30 секунд, в течении которых ты видишь в точности что происходит с этим человеком, предметом или в той области во время твоего видения. За дополнительный значимый заряд, ты можешь еще и слышать раздающиеся там звуки. Каждые дополнительные 30 секунд наблюдения также обойдутся в один значимый заряд.

Всего Лишь Безобидный Пьяница

Цена: 1 значимый заряд

Эффект: Ты не можешь быть замечен в течении 15 минут. Это не «невидимость» со всеми ее прибамбасами. Ты все еще появляешься на фотографиях, у тебя есть отражение и ты можешь смотреть на себя. (Можешь представить себе попытку вступить в драку на лестнице, будучи мертвецки пьяным *и* неспособным увидеть, куда ты наступаешь ногой?) Это означает лишь то, что люди не обращают на тебя внимания. Ты становишься незначительной деталью местности, словно выброшенная обертка от жвачки в пустующей области их сознания. В свою очередь это означает, что нападающие на тебя будут получать сдвиг в –30 % для ударов или выстрелов по тебе (-50 % если ты не двигаешься и не шумишь). Если ты просто перемещаешься вокруг, и окружающие не проявляют чрезвычайной осторожности, не находятся на грани жизни и смерти, им нужно совершить проверку Внимательности, чтобы осознать, что ты поблизости. Более того, бросок совершается со сдвигом в –40 %, если ты просто ходишь, или со сдвигом в –60 %, если стоишь на месте и прикладываешь какие-либо усилия, чтобы оставаться незамеченным.

Будучи достаточно странным, это заклинание «не обращайте на меня внимания» не обманывает зеркала или видеокамеры, видящие твое отражение или изображение воспринимают его нормально. Опасайся здравомыслящих стрелков с ручными зеркалами и видеокамерами.

Пьяным Море По Колено

Цена: 1 значительный заряд

Эффект: на одно действие ты можешь использовать свой навык Дипсомантии вместо любого другого навыка. Ты можешь совершить перестановку броска и не получаешь алкогольного пенальти. Просто для ясности: если ты используешь это во время боя, один раунд потребуется на произнесение заклинание, а перестановку можно делать в твой *следующий* раунд.

Могучее Колдунство

Цена: 2 значимых заряда

Эффект: Это значительная м'агия ущерба. Она действует так же, как и «М-альнкое Колдфстово», но наносит урон значимой м'агии ущерба. Если проверка навыка успешна, ты можешь добавить еще один кубик урона за каждые 10 % алкогольного опьянения на цели. (Только для определения урона, после того, как совершен успешный бросок проверки; кубик не может быть использован, как часть успешного\провального броска и не рассматривается с точки зрения дублей. Это исключительно *бонус* к основному урону, не дополнительный кубик для проверки атаки.) Более того, за каждый дополнительно потраченный значимый заряд ты можешь бросить дополнительный кубик без траты раунда на концентрацию.

Пример: Дирк Аллен тратит четыре значимых заряда на применение «Могучего Колдунства» на раздражающую Порномантку, которая решила, что сможет одолеть его, пока он пьян. (Глупая, глупая женщина.) Он бросает четыре кубика и получает две 5, 4 и 9; он может выбрать из них любую успешную комбинацию на свое усмотрение. Вместо выбора 55 и получения Козыря, он решает получить 59. Но секундочку! Его цель *тоже* пьяна; она выпила четыре коктейля, так что получает 15 % ослабление. Он может бросить еще один кубик и добавить полученное значение к урону. Он выбрасывает 7, что в сумме с предыдущим броском в 59 дает 66 очков. Она получит чудовищные ранения, но Дипсомант не получает Козыря от 66, поскольку на самом деле его *бросок составил* 59.

Более сложный пример: Ночь оказалась не самой лучшей в жизни Дирка Аллена. Пока он выползал из бара, где только что покалечил легкомысленную Порномантку, ее подвыпивший кавалер выходит вслед за ним с монтировкой. Дирк потратил четыре значимых заряда и решает потратить еще три на «Могучее Колдунство» для этого панка. Тем не менее, поскольку он на самом деле разозлился, он ждет один раунд, чтобы сделать заклинание еще более сильным. В свой следующий ход, Дипсомант позволяет ему сработать. Он вновь бросает 4 кубика: два обычных, один за концентрацию и один за дополнительный заряд. Он получает 2, 3, 6, 7 и теперь может доставить крупные неприятности самочувствию наступающего противника. Если бы панк был пьян, имея, например, 10 % пенальти, Дирк нанес бы еще больше урона.

Выпить Душу

Цена: 2 значимых заряда

Эффект: «Выпить Душу» — чрезвычайно вульгарный тип м'агического вампиризма. Если ты собираешься применить эту способность на материальный объект, тебе придется на самом деле прижаться к нему ртом. (Во время боя для этого потребуется бросок Рукопашного Боя или Борьбы, не наносящий урона). Если ты можешь прижать губы к телу жертвы (пусть даже сквозь одежду), то сможешь использовать заклинание; если сущность бестелесна, расположение своих губ возле (или даже в) ее визуального воплощения или объекта, в котором она располагается, если кто-то одержим ею — столь же эффективно. (Во время боя, если ты совершил успешный бросок атаки, ты можешь использовать заклинание в тот же раунд, как дополнительное свободное действие.) Имей в виду, что в то время как атака м'агией ущерба по одержимому человеку воздействует только на его тело, применение заклинания «Выпить Душу» на одержимом человеке окажет эффект лишь на самого духа. Полученные результат зависит от того, кого (или что) ты атакуешь.

Если твоей целью является заклинатель, ты можешь высосать один значимый заряд (или вплоть до пяти незначительных, если это все, что у него есть). Он теряет их, ты их получаешь, и тебе даже не нужно увеличивать свое алкогольное пенальти. Вкуснятина!

Если твоя цель — обычный человек, ты можешь уменьшить его характеристику Души на 20 % на пол часа. Если таким образом уменьшить его Душу до 0 % или ниже, он теряет сознание и не сможет проснуться, пока не пройдет 30 минут. Ты ничего не получаешь от этой формы «Выпить Душу». Ты

можешь использовать этот способ против колдунов, вместо вытягивания зарядов; не забывай, если их характеристика Души станет ниже навыка м'агии, их м'агический навык также понизится — ведь ты не можешь обладать навыком, превышающим характеристику.

Наконец, ты можешь использовать это против нематериальных сущностей, вроде призраков, демонов и так далее. Каждый раз, когда ты поступаешь так, ты уменьшаешь Душу жертвы на значение твоего броска. (Если ты выбросил 25, то уменьшишь характеристику на 25 очков.) Если ты обнулишь Душу духа, он «мертв» (или по крайней мере изгнан) и ты поглотил его. Ты можешь выбрать любую способность, которой обладал этот дух, и получить соответствующий 10 % навык. Если навык имеет сверхъестественную природу, тебе потребуется тратить по незначительному заряду при каждом его использовании; тем не менее, ты все еще можешь повышать его за очки опыта, как и любой другой навык. К сожалению, тебе скорее всего не удастся овладеть большим набором навыков таким образом, так как большинство духов предпочитает спасаться бегством, как только кто-либо ранит их.

Астральный Затор

Цена: 3 значимых заряда

Эффект: Ты покидаешь свое тело и отправляешься в астральный полет до тех пор, пока не проснешься протрезвевшим — обычно около восьми часов. Ты *не можешь* покинуть астральный план, пока твое тело не протрезвеет. Пока ты в астрале, ты можешь видеть физический мир (хотя живые сущности воспринимаются тобой только как ауры), ты можешь перемещаться сквозь твердые объекты или сущности, ты невидим для нормальных людей и можешь взаимодействовать с встреченными тобой обитателями астрала. К несчастью, ты не можешь слушать происходящее в реальном мире (хотя вполне способен «слышать» астральных существ — это что-то вроде телепатии) и воспринимаешь живых только в виде аур — что делает достаточно сложным определение как твоих друзей, так и врагов.

Обратная сторона астрального путешествия вполне ожидаема: м'агия ущерба Дипсомантии не срабатывает на астральных сущностях, так что если ввяжешься в битву, тебе лучше оказаться достаточно умелым для какого-нибудь высасывания душ (описано ранее). Возможно, хуже всего то, что нет такой штуки, как «астральное бухло», так что зачастую возникают очень опасные временные задержки между тем моментов, когда ты покончишь со своими астральными делами, и временем, когда твое тело протрезвеет (нарушая твое табу и удаляя все заряды), вырывая тебя с астрального плана). Само собой, нет способа преждевременно проснуться и покинуть астральный план.

Призрачное Марочное

Цена: 4 значимых заряда

Эффект: Это заклинание позволяет поймать нематериального духа и заточить его в бутылку с выпивкой. Это срабатывает с демонами, астральными паразитами и прочими; ты можешь даже использовать его на умирающем, чтобы не дать душе получить свою высшую награду (или наказание). Чтобы проделать это, тебе нужно быть готовым и произнести заклинание точно в тот же момент, когда цель получает достаточно повреждений, чтобы погибнуть. (Естественно, все намного проще, если ты сам управляешь процессом его гибели…)

В любой момент ты можешь освободить духа, открыв бутылку (или разбив ее) и вылив жидкость. Дух освободится и в том случае, если это сделает кто-то другой.

В отличии от большинства м'агических формул, эта требует наличия определенного предмета для произнесения — тебе нужна бутылка с бухлом, по крайней мере на половину полная, чтобы пленить духа. Для большинства Дипсомантов это не проблема.

С точки зрения «Выпить Душу», любой заточенный этим заклинанием дух рассматривается как приведение. Так как он не способен сбежать, это очень удобный способ, чтобы полностью поглотить его Душу, используя атаки соответствующим заклинанием. Особенно испорченные синяки известны убийствами людей, лишь для того, чтобы захватить их душу и высасывать навыки, пока душа не сможет освободиться и отправиться в посмертие. (Или, возможно, просто исчезнет. Никто точно не знает, что происходит, когда Душа оказывается полностью «Выпита» и еще большее число людей не знает, что именно случается после смерти.)

Великие Эффекты Дипсомантии

Насильственно поменяться с кем-то телами, переместить группу из двадцати человек в любое место во всем мире, поднять мертвеца (только монстрообразные полу-живые твари)…

Слухи Оккультного Андерграунда

Анналы выпивох пестрят историями наподобие «Слава Богу, я был пьян, когда спускался по той лестнице! Иначе падение бы меня прикончило!» Дирк Аллен, довольно известный Дипсомант, неоднократно использовал случайную м’агию, чтобы уменьшить ущерб от падения. Как-то он выпрыгнул из окна на третьем этаже и похромал дальше, отделавшись всего-лишь вывихнутой коленкой.

Book 2: The World of Our Desires - Chapter 10: Adepts. The Entropomancer

Энтропомант

АКА Маргиналы, Маги Хаоса

Ты знаешь, что все – лишь бросок костей. То, чем ты рискуешь, показывает, чего ты стоишь. Безопасность – смерть. Хаос – это жизнь. Освободись.

Тебе нечего терять. Все превратилось в пустой звук. Еще одна бесконечная ночная смена в этой глухой, проклятой богами, забегаловке, и ты будешь жевать сахар каждые тридцать минут, чтобы не дать теням окутать твое сознание. Входит тупой панк и тычет тебе в лицо свою пушку, говоря, чтобы ты отдал ему всю наличность.

Табличка над стойкой: «Не более 100$ в кассе в любое время».

Тупой панк.

Твое презрение было абсолютно, тебе было нечего проиграть. Ты посмотрел в его сузившиеся от страха глаза, на потную кожу и сказал первую вещь, пришедшую тебе в голову.

«Съешь меня».

Щелк. Щелк. Щелк. А затем он прекратил нажимать курок пустого пистолета, потому что слова «съешь меня» загорелись на его лице, застилая глаза струйками крови, текущими подобно каплям по ветровому стеклу во время пьяной поездки по шоссе.

И тогда он начал кричать. Он продолжал кричать и тогда, когда они забирали его.

Ты вышел в ночь. Ты играл на проезжей части. Ты оскорблял банды мотоциклистов. Ты отнял скейтборд у ребенка и проехался по краю моста с закрытыми глазами и руками в карманах, рискуя свалиться в ледяную воду. Власть сила собиралась, и ссобиралась, и ты кое-что понял.

Наконец-то ты - жив. Впервые за многие годы ты почувствовал это.

И вот то, что ты узнал: мы рискуем тем, что никогда бы не отдали. Риск – это сила движущая миры и изменяющая жизни. Метафизика – всего лишь трех очковое слово для игры в кости.

Центральный парадокс Энтропомантов в обретении силы через подчинение. Ты даже не собираешься высчитывать риск: ты бросаешь себя внутрь космического генератора случайностей, доказывая свою преданность хаосу. И хаос заботится о своей собственности.

М'агия Ущерба Энтропомантов

Поверхность тела жертвы разрывается странной вязью мелких повреждений, часто в виде слов, символов или картин. Если Ущерб оказался фатальным, то тело буквально взрывается. (Попадание под такой взрыв не наносит повреждений, но, конечно, неприятно, и, возможно, потребует проверки психического стресса.)

Если маг хаоса преуспевает в сотворении незначительного Ущерба, он может рискнуть сыграть, чтобы увеличить урон прежде, чем тот будет засчитан. Играй, бросай кость. Если выпало четное число, ты добавляешь этот урон к изначальному. Если нечетное число, Ущерб не наносит повреждений, но все еще стоит заряда. Ты можешь сыграть в кости таким образом только пять раз за одно заклятье. Ты играешь, добавляя кости последовательно, не сразу, и как только выпадет нечет, ты должен остановиться.

Пример: Нил, маргинал, хлещет Кейджа м'агией ущерба. Он совершает успешную проверку навыка с результатом в 21 - три несчастных очка урона. Он решает попытаться прокачать результат, так что бросает кубик. Он выбрасывает 4; теперь урон равняется 7 очкам. Уже кое что, но он чувствует присутствие удачи и бросает еще раз. На этот раз он выбрасывает 7, так что Кейдж *не* получает никакого урона от м'агии ущерба.

Особенности

Получение незначительного заряда: Рискни значительной суммой денег, незначительной травмой или публичным унижением. Это должно быть нечто, что начал ты сам, ты не сможешь зарядиться, например, будучи жертвой засады. И еще ты не можешь использовать м'агию, чтобы повлиять на результат.

Получение значимого заряда: То же, что и в случае с незначительными, но риск должен быть бессмысленным, а ставки высоки: серьезная травма или смерть. Начало драки, в которую ты и так планировал вступить в любом случае, не сработает для получения силы, но подпрыгивание перед противником на одной ножке, или неоказание никакого сопротивления во время боя могут. Риск должен быть подлинным и преднамеренным. Смешивание одной таблетки яда с бассейном сахарных пилюль не приведет тебя к грани, ведь опасность слишком мала, чтобы ее можно было даже зарегистрировать приборами. Если шанс меньше 10%, это недостаточно опасно. Также, участие в том, что ты *считаешь* рискованным, не приносит ничего, если нет реальной опасности. Игра в русскую рулетку - да, опасна и сильна. Игра в русскую рулетку с револьвером, заряженным, как ты думаешь, одной пулей, но который на самом деле пуст или не снят с предохранителя – не приводит ни к чему.

Получение Великого заряда: Помимо твоей собственной жизни, подвергни напрасной смертельной опасности еще, по крайней мере, десять. Непредвиденные невинные свидетели твоей безумной гонки на новом спортивном лексусе не считаются, потому что существуют вне ритуального контекста. Подвешивание десятка жизней, в дополнение к своей, на простой бросок монеты, больше подходит для обретения силы. Другой способ получить Великий заряд заключается в том, чтобы поставить на кон жизнь кого-то, кого ты любишь, в дополнение к своей собственной.

Табу: Заставить кого-то еще брать на себя риск, который ты не хочешь принимать. Оставить приятеля на линии фронта в то время, как самому отправиться «прикрыть его тыл». Все это лишает тебя всех имеющихся зарядов. Это также предохраняет тебя от расчетливой игры чужими жизнями с безопасной позиции.

М-агия Домена: Энтропомант – хозяин случайностей. Нужна зажигалка? Просто кто-то случайно выронил ее прямо перед тобой. Хочешь быстро смыться? Тогда таксист выруливает на своем драндулете из-за угла. Находишься в щекотливой ситуации? Что же, где-то рядом всегда есть коп, когда он тебе нужен.

Начальные заряды: Новосозданные Энтропоманты начинают с четырьмя незначительными зарядами.

Подсказки по зарядам: У магов хаоса есть некоторая проблема с удержанием своих зарядов, поскольку те уходят на каждодневные нужды, растрачиваясь на вытаскивание его из тех проблем, которые он сам себе создал в погоне за риском. Однако, за неделю или чуть более он вполне способен

накопить 3-7 незначительных зарядов и, возможно, один значимый. Все остальные его заряды вероятно были растрачены на спасение из наиболее серьезных передряг этой недели.

Незначительные Формулы Энтропомантов

Вкус Хаоса

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Цель этой формулы получает сдвиг -10% на следующее действие, подлежащее любой проверке. За каждый заряд, который ты тратишь, ты можете понизить ее навык еще на 10%.

Дурной Глаз

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Это м'агия Ущерба Энтропоматии. Она просто разрывает кожу жертвы, часто создавая письмена или другие узоры (как было описано ранее). С Дурным Глазом можно рискнуть сыграть, чтобы увеличить урон. После успешного броска на м'агию брось еще одну кость. Если выпал чет, то кость добавляется к повреждениям. Если нечет, Ущерб не наносит повреждений, но ты все равно теряешь заряд. Ты можешь добавить до пяти костей таким способом, сразу или поочередно – но любой нечет тут же убивает эффект.

Пронзание Завесы

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Формула призывает демона, который говорит с тобой телепатически. Правила по демонам и их призыву описаны в главе "Демоны". Имей в виду, что оно не дает тебе никакой власти над духом, который ты призвал, или какого-либо способа от него избавиться, если события выйдут из-под контроля. Используй вместо этого значительную формулу Энтропомантии "Клетка для Мертвых", если хочешь управлять демоном.

Любимец Фортуны

Цена: 2 незначительных заряда

Эффект: Эта формула позволяет тебе перебросить неудачный бросок, даже дубль или крах. Если ты творишь это заклинание в бою, оно не занимает действия.

Пример: Сейчас ход Нила, мага хаоса. Он стреляет в кого-то и мажет. Тогда он использует эту формулу и бросает свою Энропомантию, как часть этого же хода; если заклинание удастся, он сможет перебросить бросок выстрела, прежде чем наступит через следующего икрока.

Это могущественная формула, но у нее есть некоторые ограничения на использование. Она не может использоваться, чтобы перебросить неудачный бросок на сотворение самого "Любимца Фортуны". (В примере выше, если Нил неудачно пробросит свою м'агию, то не сможет использовать следующую формулу, чтобы среагировать не неуспех той, что была реакцией на провал выстрела.) Ты не можешь сделать больше одной переброски; если Нил успешно сыграл формулу, перебросил выстрел и снова промазал, у него уже не выйдет снова прибегнуть к этой формуле в этом ходу. И наконец, ты можешь использовать ее только на свои собственные ошибки; ты не можете сыграть эту формулу на кого-то еще.

Пуленепробиваемая Наглость

Цена: 2 незначительных заряда

Эффект: Эта защитная формула работает только против физических атак; она не может защитить от м'агии. Однако любой удар, пинок, укус, выстрел, порез или попытка сбить тебя автомобилем имеет неоспоримый 50% шанс провала до тех пор, пока действует заклинание. Если кто-то успешно атакует тебя, брось кость. Если выпал чет, урон от атаки уменьшается до одного огромного нуля. Ты не можешь применять эту формулу на кого-то еще.

Формула работает число раундов, эквивалентное единицам, полученным на броске его сотворения; итак, если ты выкинул 26, оно длится 6 раундов. Если ты выкинул 45, оно длится 5 раундов, и так далее.

Пока ты держишь этот индивидуальный мистический щит включенным, ты не можешь получать никаких зарядов, так что обращайся с ним осторожно.

Все Или Ничего

Цена: 3 незначительных заряда

Эффект: Ты добавляешь сдвиг к своему следующему броску, равный значению, выюрошенному при сотворении этого заклинания, округленному вниз до десятков. Если ты преуспел в м'агии, выкинув 19, ты получаешь +10% сдвиг. Если же преуспеваешь с броском 41%, получаете сдвиг +40%. Если ты потратишь еще два заряда, ты можешь сыграть эту формулу на ком-то еще в поле своего зрения.

Значимые Формулы Энтропомантов.

Убийственный Взгляд

Цена: 1 значимый заряд

Эффект: Это значимая м'агия Ущерба Энтропомантии. В отличие от "Дурного Глаза", ты не можешь играть с костями, для добавления дополнительного урона. С другой стороны, так как заклинание стоит всего 1 значимый заряд, тебе это в общем-то и не нужно...

Междугородний Звонок

Цена: 1 значимый заряд

Эффект: Сосредоточенно думай о ком-то. Возьми телефон. Наберите "1" и первые десять цифр, которые придут тебе в голову. Телефон, самый близкий к человеку, о котором ты думал, зазвонит, будет ли это сотовый телефон, телефонная будка – что угодно. Если в пределах слышимости телефона нет, заклинание терпит неудачу, но ты не теряешь свой заряд.

Клетка Для Мертвых

Цена: 1 заряд

Эффект: Эта формула позволяет тебе управлять призванным демоном, как объяснено в главе "Демоны". Имей в виду, что демоны – своевольные маленькие ублюдки, которые приложат все усилия, чтобы надуть тебя на точных формулировках и игре слов – даже если они ничего не получат своим предательством. Другими словами, выражай свои приказы с большой осторожностью.

Удача Проклятого

Цена: 1 значимый заряд

Эффект: Сведи все повреждения, полученные из одного источника, к нулю, если сможешь придумать совпадение, которое бы объяснило это. "Пуля оказалась холостой" - работает. "У бандита случилось кровоизлияние в мозг перед тем, как он успел нажать на курок" - нет. Ведущий конечно же может наложить вето на возмутительные совпадения. Формула не может использоваться чтобы избежать последствий риска, принесшего заряд.

Редактирование Мира

Цена: 2 значимых заряда

Эффект: История немного изменяется. Эта формула может изменить только те события, что произошли со времени последнего заката или восхода (что было позже). Некоторые адепты энтропии объясняют это тем, что существует бесконечное число параллельных Вселенных, и формула позволяет просто прыгать между ними, в ту, например, где ты не забыл бросить дробовик в багажник этим утром, или где ты выиграл велосипед в лотерею. Другие адепты говорят, что история, благодаря энтропии, – тончайшая ткань, и если ты потянешь правильные нити здесь-и-сейчас, то сможешь распутать ее в недавнем прошлом. Формула не может использоваться, чтобы возвращать мертвых к жизни или выигрывать миллионы (или даже тысячи) долларов – это к Великим зарядам (по крайней мере для тебя), но она может использоваться, чтобы «отменить» повреждения – ты можешь получить назад Запас Здоровья, равный твоему броску. Ведущий решает, какие события ты можешь передернуть этой своей властью. По умолчанию, исходя из логики правил, изменения, которые вызывали бы льющийся каскадом эффект, начиная со времени изменения, будут возможны с меньшей вероятностью, нежели те, чьи последствия находятся все еще в будущем по отношению к тому моменту, когда ты творишь м'агию. Ретроактивно припомнить положить дробовик в автомобиль этим утром было бы неплохо, если ты не будешь использовать дробовик с того времени и до данного момента, но не очень хорошо, если ты участвовал в драке час назад и должен был бы воспользоваться этим самым дробовик, хотя этого и не случилось.

Я Выиграл

Цена: 2 значимых заряда

Эффект: Эта формула позволяет тебе задним числом отрегулировать уровень своего навыка к уровню броска, который ты только что произвел на некое действие. Другими словами, ты можешь взять неудачный бросок и сделать его удачным, не меняя выпавшее число. Формула может быть применена на неудачный бросок в бою, не изменяя порядок инициативы.

Пример: Во время драки ты попытался ударить кого-то ногой в стиле карате-до. На проверке навыка ты выбросил 78 - однозначный провал. Тем не менее ты решил сыграть "Я Выиграл" на свой удар ногой. Теперь 78 - это успех, нанесший 15 единиц повреждений. На следующий раунд боя, твой навык снова примет нормальное значение. (Обожаю броски 99!)Единственный бросок, который противостоит этой формуле - 00. По некоторым причинам катастрофический провал не может быть исправлен.

На Грани Кости *Цена*: 3 значимых заряда

Эффект: Ты просто становишься невероятно удачливым в течение одного дня. Каждый отдельный навык и параметр, который ты имеешь, получает сдвиг +10% на следующие 24 часа.

Великие Эффекты Энтропомантии

С Великим зарядом ты можешь изменять историю в весьма свободной манере – выиграть 20 миллионов долларов; избежать засады, в которой погибли твои друзья; остановить того пьяного водителя от убийства твоего отца, чтобы твоя мать не вышла замуж за парня, который имел обыкновение вышибать из тебя дерьмо... вот такие пугающие мысли. В общем, чем дальше событие тонет в прошлом, тем более значительные усилия нужно приложить, чтобы изменить его, и тем большие последствия изменение будет иметь в настоящем. Поэтому никто не пытается сделать так, чтобы Гитлер выиграл войну. (По крайней мере, *ты* - нет.) Единственная вещь, которая не может быть затронута этой властью – Вознесения, которые уже произошли на тот момент, когда ты творишь магию: они вечны. Любая попытка, которую ты делаешь с целью изменить произошедшее когда-то Вознесение, искажена достаточно для того, чтобы все еще позволить тому же самому человеку Вознестись с тем же самым архетипом, как он это сделал первоначально.

Слухи Оккультного Андеграунда. Один слишком молодой Энтропомант по имени Олли Файет использовал свои силы в Лас-Вегасе, чтобы обмануть удачу и выиграть денег. Казино быстро нашли его и, поскольку он был еще малолетка, имели хороший повод намекнуть ему держаться от игр подальше. Если он повзрослеет достаточно, чтобы играть в казино легально, у них могут возникнуть проблемы. Впрочем, вполне вероятно, он не проживет достаточно долго, если продолжит использовать свои способности во время нелегальных игр в покер.

Book 2: The World of Our Desires - Chapter 10: Adepts. The Epideromancer

Эпидермомант

Ака Изменяющие Плоть, Кожевники

Ты знаешь, что в твоих венах течет правда. Выпусти ее. Никто не видит твое истинное <Я>, пока ты не наденешь кровоточащую маску боли. Открой себя. Твое тело - храм твой. Разграбь его сам.

Все началось с пореза. Ты был хилый, жирный или просто измученный. И в середине ночи ты решил пойти на кухню и взять нож или в ванную комнату за одним из отцовских лезвий для бритья.

Все началось с малого. Маленькие надрезы на наружной стороне бедра. Разрезы на твоем плече. Порез на груди.

Резаные раны заставляют тебя собраться. Ты узнал одну важную истину: реальность твоего тела, твое господство над своей собственной плотью. Это не было суицидом. *Это была его противоположность.* Невозможно описать это словами.

Этот надменный ублюдок в больнице мило сказал, что это инстинкт самосохранения. Он хотел объяснить, направить тебя в группу для реабилитации, познакомить с другими самоубийцами.

У него это не получилось. И у них тоже.

Порезы. Некоторые люди выросли из этого. Ты вырос в это. Ты делаешь это даже тогда, когда нет необходимости. Порой кровь течет, а потом ты начинаешь говорить не своим голосом. Голосом власти.

Ты научился пользоваться этим голосом. Ты понял, что можно резать себя без ножа. Твое слово - закон, твоя воля держит плоть, твоя кровь течет свободно.

А потом ты обнаружил, что ты можешь делать это и с другими.

Ты уже вышел за пределы надрезов. Ты даже за пределами самого себя. Теперь ты все время говоришь голосом власти, и уже не помнишь, каким был твой собственный голос.

Теперь ты сильный. Неуязвимый. Не слабый. Не хилый, не толстый и не замученный. Ты олицетворяешь собой все, чем ты никогда не мог себя представить.

Главный парадокс Эпидеромантии в том, что она создается из разрушения, выстраивая личность из самоуничтожения. Ты не сможешь лечить раны, которые нанес сам себе, чтобы получать заряды. Вершиной Эпидеромантии станет кожевник, зарезавший себя на смерть.

М'агия Ущерба Эпидеромантии

Изменяющие плоть умеют искажать человеческие тела. Они могут схватить тебя и сорвать половину кожи с твоей головы. Они могут ударить тебя в живот, и заставить оба твоих больших пальца отвалиться. Они могут схватить тебя за руку и просто вырвать горсть плоти. Они могут... надеюсь,

теперь ты в курсе, на что они способны.

Другая сторона м'агии ущерба Эпидеромантии заключается в необходимости прикоснутся к жертве. Ты можешь совместить это действие с рукопашной атакой или просто попытаться дотронуться в бою *без самого удара*. Если ты совмещаешь м'агию с рукопашной атакой, сначала проверь, попал ли сам удар или пинок; если да, то жертва получает урон, и *теперь* ты можешь совершить бросок, чтобы выяснить сработала ли твоя м'агия. Если ты просто пытаешься дотронуться до кого-то без ударов, тебе все равно нужно сделать проверку рукопашной атаки, но при этом ты получаешь сдвиг +20% к своему навыку, ведь гораздо проще дотронуться, чем ударить.

Все вышеперечисленное помещает твою м'агию ущерба в то небольшое число м'агических атак, против которых работает навык "Уклонение", но есть и плюс: ты можешь указать куда именно нанесен урон, что означает возможность сломать (ну или как минимум изувечить) ногу, или заставить выронить из руки пистолет.

И последнее: ты можешь совмещать урон заклинания только с направленной атакой. Если ты делишь навык борьбы между несколькими врагами, или атакуешь одного сразу несколько раз, то не сможешь добавить к этой атаке заклинание; нельзя разрывать м'агию на куски.

Особенности

Получение незначительного заряда: Нанеси себе небольшую рану - минимум 3 единицы урона. (Просто считай, что ударить себя молотком или порезаться ножом засчитается как 3 единицы повреждений.)

Получение значимого заряда: Умышленно порань себя - брось два кубика и рассматривай сумму выпавших значений в качестве уровня ранения. (Если ты выкинул 47, ты получаешь 11 единиц урона.) Если ты выкинул дубль, добавь еще 3 урона.

Получение Великого заряда: Необратимый вред, такой как потеря руки, носа, обоих ушей, глаза и *т.д.* Это определенно изменит твои атрибуты или навыки. Также ты можешь устроить себе невероятную пытку, которая не испортит внешность, но нанесет непоправимый вред, как, например, глоток кислоты. В этом случае сделай бросок и нанеси себе урон равный выпавшему числу - если это 45, то нанеси 45 очков урона. Ты не можешь делать перестановки, но Ведущий может сделать исключение. Ты не сможешь исцелиться от этого урона сам по себе, но сможешь поднять характеристику Тело, потратив очки опыта, чтобы снова набрать прежний уровень здоровья; это объясняется улучшением оставшейся части твоего тела, а не заменой утерянной. Тем не менее, твои очки здоровья не смогут превысить значение характеристики Тело, уменьшенной на то количество очков, которое ты потерял, получая Великий заряд. (Обсуди свою собственную церемонию с Ведущим; возможно, ты сможешь заменить потерю очки здоровья Разумом, Телом, Темпом или Душой.)

Табу: Если ты хоть раз позволишь кому-то изменить твое тело, то потеряешь все заряды, которые у тебя есть. Это относиться ко всему, включая осмотр доктором или дантистом, пирсинг ушей, создание маникюра или прически. (Большинство Эпидеромантов планируют поход в салон красоты только тогда, когда они <пусты>. Или они сами делают себе то, что захотят.)

М'агия Домена: Изменяющие плоть, как следует из названия, могут изменять тела, не более того. Это наиболее практичный и приземленный стиль м'агии. В нем нет никакой эфемерной философии - это просто плоть, кровь и кости. Эта школа м'агии работает также и на животных.

Начальные заряды: Новоиспеченные Эпидероманты имеют 5 малых зарядов. Нет, они начинают без ранений.

Подсказки по зарядам: В зависимости от того, как быстро ты сможешь восстановиться, маг плоти может создать массу зарядов. В среднем на 4 малых или один средний заряд уйдет неделя восстановления без первой помощи. Если ты самостоятельно сможешь подлатать ранения, то можно набрать и побольше, но это зависит от твоего навыка Первой Помощи и от того, насколько сильно ты себя поранил.

Незначительные формулы Эпидеромантии.

Искажение

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Незначительное м'агия ущерба Эпидеромантов носит название "Искажение". Тебе нужно дотронуться до своей цели, чтобы использовать эту формулу. (Если интересно, телесный контакт не обязателен; хватит просто притронуться к одежде.) Ты можешь совместить это с рукопашной атакой (кроме случаев множественной атаки, как оговаривалось выше), сделав проверку атаки, а затем проверку "Искажения". В другом случае, ты можешь просто дотронуться до своей цели; если ты совершаешь это, добавь к своему навыку "Борьбы" (или любого другого аналогичного навыка) сдвиг +20% и затем сделай проверку м'агии, но в этом случае урон будет только от заклинания.

Любое успешно проведенное "Искажение" может быть направлено на конкретную часть тела, с целью опрокинуть кого-то или выбить у него оружие - не важно, до какой именно части тела ты дотронулся. Это не означает, что ты можешь мгновенно убить кого-то, целясь в сердце или мозг. Если ты поступишь так, цель получит стенокардию или приступ - но это не будет фатально.

Регенерация

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Когда ты используешь эту формулу, брось кубик. Цель заклинания восстанавливает количество очков ранений, равное результату броска. Ты можешь использовать эту м'агию на других, чтобы восстановить любые повреждения, неважно какого происхождения - м'агического или обычного. Если ты используешь "Регенерацию" на себе, то можешь восстановить только тот урон, который тебе нанес кто-то *другой*; ты не можешь лечить свои же раны, сделанные тобой для получения зарядов.

Плоть - Слуга Моя

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Ты получаешь сдвиг +10% на Тело или Темп до своего следующего периода сна. Если ты выберешь наращивание Тела, это *не* даст тебе дополнительных очков здоровья. Применение заклинание не имеет обратной силы - его результат воздействует только на те броски, которые последуют за его успешным завершением.

Непреклонная Воля

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Это заклинание избавляет тебя от потребности во сне на одну ночь. Ты чувствуешь себя отдохнувшим следующие 16 часов и более-менее еще 8 часов.

Зеркало врет

Цена: 2 незначительных заряда

Эффект: Ты можешь изменить свою внешность до следующего периода сна. Это лишь косметический эффект: кожа, волосы, цвет глаз и дополнительно рост или черты лица за еще один малый заряд. Этого недостаточно, чтобы имитировать кого-то другого, если только вы не достаточно похожи и без заклинания. Тем не менее, ты можешь создать поверхностное сходство или сойти за цель на расстоянии.

Сильное Искажение

Цена: 3 незначительных заряда

Эффект: Обычное Искажение просто наносит урон, который, в конце концов, восстановится. Сильное Искажение не наносит урон телу; вместо этого деформируя его. Например, Сильное Искажение может быть использовано, чтобы заклеить кому-нибудь рот и нос, или слепить веки вместе, или приделать руки к бокам, или соединить ноги вместе. Подобное не наносит урона; но и избавиться от этих изменений самостоятельно не выйдет (за исключением вмешательства пластической хирургии). Ты можешь добавить Сильное Искажение к рукопашной атаке или просто использовать при касании, как и в случае малого Искажения. Область эффекта точно совпадает с поверхностью твоей ладони.

Если ты заклеиваешь кому-то рот вместе с носом, то он начинает задыхаться, пока не образуется отверстие, через которое можно будет дышать. Как было сказано в правилах о нехватке кислорода, человек может прожить без дыхания число секунд равное его характеристике Тела. После этого он должен получить возможность вздохнуть или теряет сознание, за которым вскоре последует смерть.

Значимые формулы Эпидеромантии.

Плоть, Как Водная Гладь

Цена: 1 значимый заряд

Эффект: Это могущественное защитное заклинание позволяет твоему телу перетекать и изменяться в ответ на получение повреждений. Пули пролетают сквозь тебя, вызывая лишь легкую рябь твоей плоти. Удары ножом проходят столь же быстро и бесследно, как и движение пальца по поверхности водоема. (Имей в виду, что наблюдение за подобным эффектом является проверкой 3 ранга на Неестественное.)

В игровых терминах все это означает, что любая физическая атака по тебе наносит урон равный числу десятков в результате броска. Кто-то выбросил 54 и попал в тебя? Ты получаешь 5 очков ущерба. Кто-то напал на тебя с бензопилой, выбросив 05 и должный нанести 24 очка повреждений (10 + 5 + 3 за большой размер, + 3 за тяжесть, + 3 за остроту)? Он наносит 10 очков ущерба, так как выкинул 0 на кубике десятков.

Это заклинание начинает действовать в том же раунде, в котором и создано, но не воздействует на атаки тех людей, чья инициатива в этом раунде выше твоей. (Так что, если кто-то выстрелил в тебя, а чуть позднее в том же раунде ты использовал "Плоть, Как Водная Гладь", ты все еще получаешь урон от огнестрельной атаки.) Действие распространяется на два раунда помимо раунда, в котором заклинание было произнесено, до общего числа в три (или скорее в два с половиной, если у тебя не самая лучшая инициатива), но нет необходимости концентрироваться на заклинании после первого раунда - как только произнесено, оно считается действующим.

Изменение Внешности

Цена: 1 значимый заряд

Эффект: С помощью этого заклинания ты можешь на постоянной основе изменить какой-либо один аспект своего внешнего вида - прибавить или отнять три дюйма роста, изменить линию губ, носа или глаз, изменить цвет глаз, кожи или волос и так далее. Ты также можешь прибавить вплоть до 30 фунтов (если хочешь засесть где-то поедая столько жратвы за раз) или наоборот сбросить их (если тебе есть куда деть всю лишнюю массу).

Если у тебя есть навык наподобие "Восхитительный" или "Классно Выглядящий", ты можешь перманентно повысить или понизить его на 5% каждый раз, когда используешь это заклинание. Тем не менее у тебя не выйдет поднять твой навык приятной наружности выше значение характеристики Душа - даже есть этот навык зависит от Тела. Так происходит из-за того, что человек с Душой 30 просто не будет обладать необходимым чувством прекрасного, чтобы представить себе достаточно прекрасное лицо для "Офигельно Красивого" - 45%.

Железный Человек

Цена: 1 значимый заряд

Эффект: произнеся это заклинание, ты получишь три перманентных очка здоровья. Но характеристика Тело увеличена не будет. Ты можешь использовать это заклинание для получение очков здоровья, превышающих значение значение Тела - на самом деле, всего ты сможешь получить вплоть до 250 очков здоровья, но по достижению этого уровня применение заклинания больше не будет иметь эффекта.

Если ты используешь его, будучи ранен оно не исцелит твоих травм; рана просто становится менее значимой, так как ты становишься крепче.

Ты можешь использовать это заклинание только на себя самого.

Сверхъестественное Мастерство

Цена: 1 значимый заряд

Эффект: Это заклинание может быть использовано (только на себе), чтобы перманентно увеличить твою характеристику Тела иди Темпа на 5%. Если ты используешь его для увеличения Тала, то не получаешь дополнительных очков здоровья. Данным заклинанием ни Тело, ни Темп не могут быть подняты более чем до 85%.

Тающее Тело

Цена: 1 значимый заряд

Эффект: старший брат "Сильного Искажения", значимая м'агия ущерба Эпидеромантов. Заклинание работает точно так же, как и "Сильное Искажение", но причиняемые им повреждения много, *много* хуже. Используй свое воображение, ты, больной отморозок.

Хамелеон

Цена: 2 значимых заряда

Эффект: на следующие 24 часа ты можешь стать чьей-то точной копией, исключая голос, воспоминания, навыки и особенности поведения. Если у тебя есть часть тела цели (даже просто

образец волос или ногтей), заклинание продлится 168 часов (7 дней). Ты можешь прекратить эффект в любое время, но поступив так, не сможешь возобновить его действие без повторной траты зарядов и проверки навыка. Для завершения полного преобразования "Хамелеона" требуется порядка 10 минут.

Увядание

Цена: 3 значимых заряда

Эффект: подобно "Сильному Искажению" или "Тающему Телу", тебе нужно дотронуться до жертвы заклинания. Если ты преуспеешь, то сможешь навсегда уменьшить значение характеристик Тело или Темп у цели на сумму выпавших на костях значений. То есть, если ты выбросил успешные 45, то сможешь уменьшить на 4 + 5 = 9. Если ты преуспел с 19, то уменьшаешь на 1 + 9 = 10. Ты также можешь воздействовать на навыки, основывающиеся на Теле, Темпе или внешности. (Например, если ты сделал кому-то крючковатый нос, это уменьшит его навык "Харизмы", даже учитывая, что тот относится к Душе.) Это не значит, что ты можешь уменьшить Тело *и* один из тело-зависимых навыков; или одно, или другое. Тем не менее, уменьшение Тела означает потерю очков здоровья. Также помни, что никто не может обладать навыком, превышающим характеристику, от которой он зависит. Если ты используешь это заклинание на кого-либо с "Огнестрельным Оружием" - 55%, и уменьшишь его Темп до 52%, "Огнестрельное Оружие" тоже понизится.

Повелитель Плоти

Цена: 5 значимых зарядов

ЭФфект Используя это заклинание, ты перманентно увеличиваешь свое Тело, Темп или очки здоровья на X, где X равно сумме выпавших костей. (Если результат успешного броска равен 12, увеличение будет равно всего 3%; если успех равен 45, ты получаешь 13%). Увеличение Тела не дает дополнительных очков здоровья; увеличение очков здоровья, не поднимает Тело. Используя это заклинание, *возможно* увеличить Тело или Темп более 85%, но все еще невозможно получить более 250 очков здоровья. Ты можешь применять это заклинание только к себе.

Великие Эффекты Эпидеромантии

Навсегда полностью измени свое тело - или чье-либо еще. (Ты все еще не можешь нейтрализовать повреждения, полученные ради получение зарядов Эпидеромантии.) Верни свою молодость. Получи возможность менять пол без траты заряда.

Слухи Оккультного Андерграунда

Фрик заработал уйму денег, применяя случайную м'агию для исцеления больных, неизлечимых средствами современной науки. Тем не менее, подобные излечения зачастую требуют нескольких значимых зарядов, а болезни достаточно разнообразны, чтобы какая-то одна формула могла оказывать успешное воздействие на них все. Ты можешь разработать формулу для исцеления конкретного штамма гриппа (или одного штамма ВИЧ), но ни одно заклинание не сможет исцелить все разнообразные виды - что приводит к отдельной формуле для каждого заболевания. Возможно, универсальное заклинание и существовало раньше, когда люди были менее подвержены болезням, но не сегодня.

Book 2: The World of Our Desires - Chapter 10: Adepts. The Mechanomancer

Механомант

Ака Часовщики

Ты знаешь, что жизнь - всего лишь метка на циферблате. Прошлое - просто пустота. Важно лишь будущее, лязгающее и пропитанное маслом, и именно ты - архитектор этого будущего. Шестеренки, болты, рычаги и детали - это механизм космоса, открывшийся тебе.

Ты приверженец по-настоящему старой школы. Сегодня никто не занимается часовыми механизмами, за исключением тех, кого в детстве учили старые сумасшедшие старики. Это пережиток, сувенир, обреченный на исчезновение или возрождение.

Но давным-давно это было круто.

Так давно, что почти никто и не помнит тех времен, это было благородным занятием. Это была *первая* современная м'агия, говорящая "До Свидания!" всему этому пресмыкающемуся дерьму. Первые часовщики построили свою м'агию на настоящих материалах, а не при помощи фей, ведьм и говорящих волков. Они использовали болты и гайки, масло и пар, рычаги и поршни, ключи.

В те дни это была передовая м'агия. Эти ребята полностью отбросили прошлое, посвятив себя будущему. Они думали, что существует эфир, работающий как Сила в *Звездных Войнах*, тайный источник, который сможет сделать что угодно, если ты просто приложишь достаточно усилий.

Они были столь одержимы, что жертвовали своими собственными *воспоминаниями* ради того, чтобы м'агия заработала. Они бросили свои семьи, забыли своих детей, проживая жизни незамутненного исследования, безупречного создания. Они были настоящими модернистами, а главное - они освободились от багажа старых, неправильных дней.

Теперь их больше нет. Больше нет часовщиков, кроме вонючих стариков в домах, полных кошек и стопок старых газет.

Ты исключение. О чем, черт возьми, ты думаешь?

Может быть, ты ненавидишь будущее. Ты видишь, куда оно идет, и называешь все это деромом. Если ты не можешь собрать что-либо в цеху, построить на пастбище или починить в мастерской, то тебе это не нужно.

А может ты и *есть* будущее. Ты смотришь на *спортивных боевых роботов*, нанотехнологиии, скутеры Сигвей и представляешь совершенно новую жизнь, отдающуюся пульсацией вены на задней стороне шеи. С помощью могущества своей воли ты можешь просто перепрыгнуть через все это и, используя технологии столетней давности и древнее колдовство, создать более совершенные устройства, чем те, о которых только мечтает любой гик из МИТ'а (Масачуссетсткий Институт Технологий).

Центральный парадокс Механомантии сегодня - видение будущего, погрязшего в прошлом, модернистская нравственность, пережившая модернизм. Это напряжение создает достаточно топлива, чтобы продолжать идти. Но как долго? М'агия меняется или умирает. Ты можешь стать участником этого изменения или последним, кто использовал благородное, прекрасное искусство.

М'агия Ущерба Механомантии

Для Механомантов не доступны заклинания ущерба, однако, можно без особого труда создать механизм, способный достаточно быстро расправляться с людьми. К сожалению, нападение механизмов не всегда создает проверку Неестественного (хотя их ужасающая сила заставляет сделать проверку Жестокости-2).

Особенности

Получение незначительного заряда: Потратить день на починку вещей.

Получение значимого заряда: Отдай небольшое воспоминание из прошлого - возможно прекрасный летний день или танцы в школе, главное чтобы ты ты проводил время весело или с пользой. Воспоминания о драке в средней школе сойдут для создания чего-то жуткого или монстроподобного. Это может понизить характеристику Разума, Души или вызвать проверку на безумие, на выбор Ведущего. (Если риску подвергается Разум или Душа - сделай бросок; при провале - отними 2-3 пункта, согласно решению Ведущего. Если это безумие - сделай проверку по шкале, наиболее подходящей по мнению Ведущего для утерянного воспоминания).

Как более безопасный способ создания значимого заряда заключается в приобретении не механического предмета, имеющего историческую ценность - рожок из "Little Big Horn", кольцо, принадлежащее Распутину, - и присоединение его к изобретению. Имей в виду, что предмет и механизм должны быть тематически связаны; кольцо Распутина пойдет для предотвращения урона или оказания на людей гипнотического эффекта, но не принесет какой-либо пользы, будучи связанным с деятельностью, не имеющей отношения к русскому мистику. Проще говоря, Кавалерийский охотничий рог подойдет для музыкального аппарата или помощи напарникам в бою, но не позволит тебе летать.

Получение Великого заряда: Первый способ получить Великий заряд требует от тебя жертвоприношения значительной части памяти или цепочки воспоминаний. Это как позабыть о супруге, брате или родителях. Но это опасно; подобные воспоминания формируют нашу личность, и принесение значительных воспоминаний в жертву может стоить тебе Разума, Души или безумия по выбору Ведущего. (Для Разума и Души, сделай бросок против этого атрибута; если он успешен - ты потеряешь только сумму выпавших чисел. Если провален - сделай перестановку и потеряй все выпавшее число в процентах. Если ты выкинул успешные 45, то теряешь только 9 очков. Если провал - теряешь 54 очка, что скорее всего лишит тебя твоей сущности. С другой стороны провал 71 - потеряешь всего 17. Неоднозначно, не так ли?) Если это безумие, ты автоматически получаешь загрубевшую *и* сорванную метку на соответствующем измерителе; если ты уже совсем очерствел или обезумел на этом измерителе, то Ведущий выбирает другую подходящую шкалу и ты проставляешь отметки на ней.

И опять-таки, куда более безопасным способом получения Великого заряда будет обретение целой, по-настоящему исторически значимой и все еще работающей части механизма (противоположность не механическим объектам) - как, нарпимер: прототип веревочной подъемной лебедки, настоящую французскую гильотину, которой срубили голову ее изобретателя, винтовку Ли Харви Освальда и *т.д*. Ограничения по созданию механизмов, описанные ранее для значимых зарядов, распространяются и на Великие заряды.

Табу: Использовать любой функционирующий предмет механики, вошедший в повседневный обиход позднее 1800-х годов. Любой часовой механизм с, например, встроенным телефоном или лазером автоматически не станет работать, если только эти компоненты не функционируют неким иным образом и используются не по назначению - возможно, как декоративный, структурный или символический элемент. Это не означает, что ты не можешь использовать современные материалы или

даже *части* лазера в своих творениях, но, тем не менее, они не должны содержать *работающих* лазеров или телефонов.

Случайная М'агия Домена: Часовщики могут лишь встраивать эффекты в механизмы - в частности, только в свои механизмы. Часовщик не сможет сделать тебе механическую руку, по крайней мере пока не объединится с Изменяющим Плоть.

Начальные заряды: Новоиспеченный Механомант обладает ранее созданными часовыми механизмами, ценой не более 10 незначительных или 1 значимого заряда, при условии, что он работал с Механомантией где-то около года. Более опытные Механоманты по решению Ведущего могут начать игру с более серьезными механизмами.

Подсказки по зарядам: Все просто. Каждый день работы Механоманта позволяет ему вложить в конкретный проект 1 малый заряд.

Примечание: Механоманты на самом деле не "используют заклинания" так, как это делают адепты других Путей; они создают предметы. Так что вместо предоставления тебе "стандартного" списка механизмов (как будто такая штука вообще возможна), тебе будет представлен что-то вроде перечня, поясняющего правила конструирования. Это всего лишь руководство; если ты захочешь добавить эффект, не приведенный здесь (как, например, "огнемет") - обсуди это с Ведущим, и помни, что последнее слово остается за ним.

Малые и значимые механизмы могут быть созданы, для выполнения любых функций, доступных животным или аппаратам 20 века. Поэтому ты можешь создавать механизмы, которые обучаются, изобретают и сами создают (как и животные), но в тоже время могут выйти за пределы атмосферы, работать на бензине или отслеживать время вплоть до сотых долей секунды.

Такой подход предоставляет широкий выбор возможных способностей, но он не включает в себя чего-либо выходящего за рамки этого мира. Большинство Часовщиков не могут повернуть время вспять, сделать тебя невидимым или взаимодействовать с призраками. (Конечно, если ты используешь великий заряд, правила отступают на второй план).

Часовщики не могут использовать какие-либо механические инновации, вошедшие в обиход позднее 1800-х годов - например, транзисторы, вакуумные трубки, ядерная энергия вне зоны их интересов. Но опять же, именно для этого существует м'агия. Другими словами, стиль работы конкретного Часовщика столь же разнообразен, как личный стиль скульптора. Одни создают свои творения из ржавого металла, костей и колючей проволоки, в то время как другие предпочитают ровные, парящие линии отполированного и гладкого пластика. (Ты не можешь использовать современные механизмы, но с использованием материалов проблем не возникает). Эти устройства могут быть ярко разукрашены и до восхитительного изящны, тогда как другие коренасты, практичны и используют электричество. Некоторые работают на нефти. А другие смазаны уксусом или человеческой кровью.

Механомантии требуется время - прожитое тобой время. Для незначительных конструкций подойдет и просто вклад твоего внимания. Для чего-то более значительного тебе придется отдать часть своего будущего или прошлого.

Часовые механизмы весьма прочные существа. Атаки огнестрельным оружием против них наносят такой же урон, что и рукопашные атаки. (Рукопашные атаки рассматриваются как обычно).

Незначительные Эффекты Механомантии

- *1 незначительный заряд:* Создать небольшой объект (размером с предплечье или меньше, весом не более 10 фунтов) способный выполнять одну простую команду из X слов. X

эквивалентно сумме выпавших при броске цифр; если выпало 22, получишь команду из четырех слов.

Объект имеет 60 очков на распределение между Телом, Темпом и одним навыком. Устройство имеет инициативу, равную половине своего Темпа. Механизмы этого типа словно пони с единственным трюком; они могут выполнять единственную функцию, обычно недоступную "нормальным" машинам. Если устройство не предназначено для нанесения повреждений человеку, то оно может обладать лишь самыми простыми навыками. Обычно такие устройства служат для развлечения или чего-то довольно неопределенного, но все-таки хоть как-то полезного, как и любой продукт из каталога *"Sharper Image"*. Например, такое изобретение можно использовать для заточки карандашей сложно реализованным, но интересным способом, для мытья и сушки посуды или раскладывания белья в шкафы и ящики. Малые механизмы всегда не разумны. Они способны воспринимать команды на языке, известном их создателю, но они не могут делать что-то иное, кроме выполнения их единственной функции. Дворецкий, сконструированный, чтобы транспортировать и переносить вещи не сможет сражаться, каким бы сильным физически он не был.

Объекты, построенные с помощью малых зарядов, никогда не превысят навык выше 50%, Темп 100 или Тело 80. Они не смогут изучить навык, которым не обладает их создатель.(Например, Механомант, играющий на виолончели может создать малый механизм, который также будет на это способен. Но если он не умеет шить, то не сможет сделать машину для создания одежды). Повреждения от атакующих устройств рассматриваются как рукопашные атаки: сделай бросок и, если он окажется успешным, сложи сумму костей для определения ущерба. Малые механизмы не получают бонусы от дублей, но Ведущий может решить, что провальные дубли будут означать поломку или другую критическую ошибку. Также возможно создать механизм такого же типа, который будет стрелять, но только если это будет его единственной функцией. Механизм, который стреляет, не может перезаряжать оружие или самостоятельно передвигаться, хотя его можно скомбинировать с другими механизмами, выполняющими эти функции.

Большинство малых устройств действуют только когда они активированы - "обученный веник" метел лишь тогда, когда ему это приказали. Атакующие устройства могут быть созданы для охраны определенной местности, но они не смогут отличить одного человека от другого: если механизм создан, чтобы "стрелять во всех кто входит", он может быть наведен на дверь и будет стрелять во всех кто входит, независимо от того, кто это будет. Некоторые, все же, созданы просто для того, чтобы выполнять определенную работу, не отвлекаясь на посторонние вопросы.

- *1 незначительный заряд:* За каждый дополнительный заряд, потраченный на объект, ты можешь сделать его на 3 фунта тяжелее, пропорционально больше и распределить еще 10 очков среди Темпа, Тела и его навыками.

Значимые Эффекты Механомантии

- *1 значимый заряд:* Построй объект размером с человека. Ты можешь распределить 120 очков на Тело, Темп и навыки создания. Часовые механизмы этого типа не наделены самосознанием, хоть и способны на обучение в ограниченном объеме и даже на незначительное проявление творческого потенциала. В этом отношении они находятся на уровне очень умной собаки, только с меньшим энтузиазмом и любопытством. Они мыслят исключительно буквально. Они могут разговаривать, но только в рамках выполнения своих функций или, если им сказали произнести что-то. Они обладают всеми "обычными" чувствами, необходимыми им для выполнения обязанностей.

Подобные механизмы могут быть созданы для овладения навыками, которых нет у их создателя, до тех пор, покуда эти навыки доступны машинам или живым существам. (Единственное исключение - они не могут владеть какими бы то ни было паранормальными способностями - ничего из репертуара

адептов, инкарнаций, никакого видения аур и так далее.)

Если подобная машина обладает навыком атаки, урон рассматривается как огнестрельный без каких-либо ограничений. Если у механизма нет непосредственного навыка атаки, он все еще может вступать в бой, как будто у него есть 15% навык, но только когда получает непосредственную команду. "Тобор! Убей их всех!" - слишком неопределенно. "Тобор! Хватай его! А теперь бей его, пока не сдохнет!" - намного лучше. В бою значимые часовые механизмы обладают Инициативой равной их Темпу. Подобные механизмы могут выглядеть как человек или животное без какой-либо дополнительной стоимости. Если Механомант захочет создать прекрасную искусственную личность, то ему потребуется совершить бросок против своей Души. Если он преуспеет, то создание получает навык "Прекрасный Облик" (или что-то в этом духе) с уровнем равным результату броска.

Если ты решишь сделать машину настолько эффективной, насколько это только возможно - в этом случае она будет выглядеть как странный, довольно жуткий механический монстр - ты получаешь дополнительный 20 очков для распределения между характеристиками и навыками.

- *1 значимый заряд:* Уменьши размер своего механизма на четверть от его нормального размера без изменений его прочности или силы. Это может быть использовано не более 10 раз.

- *1 значимый заряд:* Добавь 20 очков к навыкам или характеристикам натурально выглядящей машины или 25 для очевидного механизма.

- *1 значимый заряд:* Твой механизм имеет сознание, чувство самосохранения, чувство прекрасного, творческую жилку, желание независимости и мораль - если он достаточно обучен. Для начала он обладает Разумом - 10 и Душой - 10, но с разрешения Ведущего может улучшать себя при помощи очков опыта. Его Разум и Душа могут также быть повышены с помощью дополнительных зарядов.

Великие Эффекты Механомантии

Во всех отношениях и смыслах, ты можешь создать жизнь - возможно, даже точную копию погибшей возлюбленной, копию столь реалистичную, что никто не сможет найти различий. Подобные существа могут создаваться по всем правилам, описанным в главе *"Концепция"*, только с 380 очками для распределения между Разумом, Телом, Темпом и Душой. Великие часовые механизмы могут также служить вместилищами для нематериальных сущностей или материальных сверхъестественных созданий - либо принимая их в себя (как Призрачный Солдат Ли Пьяана, который был механическим телом для демонов), либо служа узилищем (подобно устройству расплаты Галлихутера, построенному в 1955г.).

Примеры Часовых Механизмов

Одинокая Коробка для Обеда

Первым Одинокую Коробку для Обеда построил Механомант по имени Гус Шивитц. Считается, что все их уничтожили, но самое ужасное в том, что если хоть одна уцелела, то у вас есть все поводы, чтобы тревожиться о потенциальных миллионах ее копий. Все дело в том, что Одинокая Коробка размножается как вирус.

Одинокие Коробки для Обеда получила свое название из-за того, что выглядят как старые емкости для обедов - весьма непритязательной формы, размером примерно с буханку хлеба. Тем не менее, вместо плоского дна у них расположена полость, заполненная подвижными щипцами, иглами и прочими инструментами манипулирования. Временами чем-то напоминая больного лобстера, они могут ковылять, карабкаться и волочиться в поисках металла. Стоит им его обнаружить, как они

разгрызают его и перерабатывают на части, необходимые им... чтобы построить другую Одинокую Коробку. (Работая над потомством, начальная "семенная" коробка зачастую работает, как будто пританцовывая. Это было бы забавно, если бы не происходило в геометрической прогрессии.) Процесс сборки занимает примерно пол часа.

Медленные, слабые и без особых проблем превращаемые в горы хлама Одинокие Коробки не *выглядят* опасными. Но спящие полностью помешаны на них, так как те являются наибольшей угрозой Большому М'агическому Секрету чем любое количество более умных (и проницательных) машин.

Все дело в том, что Одинокая Коробка не останавливаются, воспроизведя себя один раз. Они создает свою копию, а затем принимается за создание еще одной. Тем временем, только что созданный клон начинает копировать себя. Скорость воспроизводства постоянно растет. Даже учитывая, что у Коробок часто не выходит воссоздать себя, что временами они нападают и поедают друг друга, несмотря на их несовершенство, неустанная переработка может превратить свалку старых автомобилей в ползучий Механомантический кошмар.

Например, предположим, что ты оставил Одинокую Коробку в полночь в старом автомобиле (как Гус и сделала в 1964г.). К половине первого у тебя будет неплохой шанс увидеть уже две Коробки, копошащихся поблизости - оригинал и его скрипучий, маслянистый любимый ребенок. Даже с учетом нескольких неудачных попыток к рассвету будет уже от 6 до 12 сотен маленьких уродцев, лязгающих вокруг. Если они не будут остановлены к 8:00, ничего не подозревающий продавец из Питсбурга будет встречен часовыми механизмами числом *от двадцати до сорока тысяч*.

Они не делают ничего, кроме бездумного размножения. Но до тех пор, пока в радиусе полу мили есть металл, и этого более чем *достаточно*.

Тело – 5
Темп – 5
Навыки: *Найти Металл и Воспроизвестить* – 50%
Полная Стоимость: 1 незначительный заряд

СУВирус

(Пр. Переводчика: SUVirus, игра слов: SUV - Sport Utility Vehicle (автомобиль с наличием спортивных опций) + virus (вирус))

Как и Одинокая Коробка для Обеда, этот механизм способен самовоспроизводиться. Но он способен и на большее. Он обучен водить автомобиль - или, если точнее, он может водить внедорожники Lexus. Он не может водить другие спортивные автомобили или седаны Lexus, но внедорожники данной фирмы - среда обитания этого вирусного механизма.

Большую часть времени СУВирус бездействует, покоясь внутри своей большой, дорогой машины-носителя. Владелец зараженной СУВом машины может ездить как и где хочет без каких-либо проблем - пока не приблизится к другому внедорожнику Lexus. Как только это происходит, СУВирус чувствует новую жертву и перехватывает контроль над автомобилем. Выключение зажигание не приносит каких-либо результатов. Тормоза не работают. Даже переключение передач не поможет удержать СУВирус.

СУВирус врезается в другой Lexus так сильно, как только способен. Так как основная часть СУВируса располагается под передним бампером и за радиатором, это действие нередко оказывается самоубийством: если столкновение механизм достаточно сильно, чтобы уничтожить его, то конец, все закончено. Два автомобиля разбиты, а водители или пассажиры могут быть достаточно серьезно ранены, но и механизмы остановлены.

Если же он поврежден, но не уничтожен, СУВирус делится на два псевдо-вируса. Один остается на основном носителе, а второй обустраивается на целевом внедорожнике. По мере починки каждого автомобиля, СУВирус, пользуясь ситуацией, крадет материалы и инструменты, необходимые, чтобы отремонтировать и переустановить себя под капотом - конечно, когда машина уже починена. После этого он готов продолжать распространять вирус.

Вне внедорожников Lexus СУВирус может существовать лишь в течении часа. (Не будучи установленным, он ползает по округе в поисках подходящего носителя.) Это небольшой механизм - размером с две сложенных человеческих ладони. Когда он устанавливает себя, тонкие (но на удивление прочные) металлические соединения протягиваются через двигатель к акселератору, тормозам и управляющей системе, ожидая правильного момента для перехвата управления. Эти провода расположены очень хитро - механик, который не будет искать именно их, должен сделать проверку "Механики" со сдвигом в -30%, чтобы заподозрить что-то неладное. Простой бросок "Механики" подойдет, только если он изучает исключительно двигатель машины.

Тело – 65
Темп – 5
Навыки: *Вождение* – 30%, *Вирусное Размножение во Внедорожниках Lexus* – 65%
* троекратное уменьшение размера = 3 значимых заряда
* 140 начальных очков (очевидный механизм) = 1 значимый заряд
* +25 очков навыков = 1 значимый заряд
Полная Стоимость: 5 значимых зарядов

Слухи Оккультного Андерграунда

Существует Часовщик, создавший человекоподобную машину, неотличимую от живого человека - по крайней мере внешне. Он даже предусмотрел возможность размножения. Теперь вокруг нас живут сотни, и то и тысячи таких механических людей. Они не спят, не устают, не испытывают эмоций. Они всегда получают повышение по службе, новую машину, телефонные номера в баре. Они просто идеальные люди и в конечном счете они могут заменить нас. Опасайся красивых, талантливых, успешных людей, так как им нельзя доверять.

Book 2: The World of Our Desires - Chapter 10: Adepts. The Narco-Alchemist

Нарко-алхимик

Ака Наркокрысы, Наркоиды, Психонавты

Ты знаешь, что под кайфом все видно на мили вокруг. Длиннейшее приключение начинается с простой прогулки. Если твой разум является твоим алтарем, лучше бы тебе изменить его.

Люди провели в погоне за алхимией большую часть прошлого тысячелетия. Кто-то думает, что это м'агическое искусство позволяет превращать свинец в золото. Другие полагают, что это просто предшественник химии. Но есть те, кто все еще считают, что все эти зелья и эликсиры являются побочным эффектом их трансформации самих себя, вознесения над основным смыслом человеческого тела к какой-то более совершенной и возвышенной форме.

Ты знаешь все это.

Значительную часть прошлого столетия определенная группа людей исследовала психобиологию и психофармакологию. Они размышляли о практически всех известных психических расстройствах, болезнях или чувстве дискомфорта, возникающих от дисбаланса метаболизма мозга. С помощью лечения приемом серотонина, они могут упорядочить эмоции пациента или, возможно, улучшить память и умственные способности.

И об этом ты тоже знаешь.

И наконец, в течение всей истории были те, кто уделял больше внимания практике, нежели теории. Они собирали листья кокаина, мак или коноплю и использовали их, чтобы поймать кайф, поболтать с духами или каким-либо усилить свой разум. Их современные коллеги могут объяснить, насколько лучше для тебя начинает работать мир, если нюхнуть кокаина. И если ты присоединишься к их движению, это объяснение даже приобретет для тебя какой-то смысл.

Ты присоединился. Смысл появился. Но для тебя это все старая песня.

Потому что ты немного другой.

Ты стоишь на перекрестке этих трех путей.

Ты добавил к древней алхимии азотный ускоритель передовой науки и заправил их мозгодробительным ноу-хау уличной культуры и наркотических ритуалов.

Теперь ты доза в человеческом обличье: могущественный, усовершенствованный, сложный и опасный.

Ты научился изменять самого себя, чтобы превратить свое тело в химический тигель, подчиняя его приливы и отливы наркотикам и встряске. Но трансформация самого себя лишь первый шаг к изменению других, направляя их к высшему состоянию или разъедая словно ржавчина.

Центральный парадокс Нарко-Алхимии в том, что достигая высот духа, ты скатываешься на дно человечества. Ты превосходный наркоман и преобразующее тебя пристрастие столь же отчаянно и пагубно, как и любая другая неуправляемая потребность. Ты управляешь наркотиками, которые

управляют тобой, преодолеваешь себя, становясь рабом порошков, доз и ампул. Это порочный круг, самоускоряющийся психический цикл, и ты можешь лишь надеяться, что успеешь достигнуть чего-то большего, прежде чем сыграешь в ящик.

Возможно, когда ты станешь совершенен, ты снова обретешь свободу.

М'агия Ущерба Нарко-Алхимии

У наркоидов нет заклинаний м'агии ущерба как таковых, но они могут создать дрянь, от которой тебя будет разрывать на части сутки напролет, стоит тебе глотнуть, дунуть или занюхнуть ее.

Особенности

Структура Нарко-Алхимии отличается от других современных школ отчетливым разрывом между незначительными и значимыми адептами. Малые наркоиды овладели способностью дополнения своей внутренней энергией эффектов принимаемой ими химии: они работают с м'агией внутри себя. Значимые психонавты способны выполнять преобразования извне, что делает их куда более могущественными и постоянными. Таким образом, разница между незначительным и значимым наркоидом аналогична разнице между панком, который ширяется и от этого может временно обмануть свое тело, и парнем со своей личной лабораторией, в которой он создает необыкновенно сильные препараты.

Получение незначительного заряда: Чтобы получить незначительный эффект - что наркоиды называют "малым преобразованием" - ты принимаешь дозу какого-либо психотропного вещества. Конкретная фармацевтическая группа значения не имеет: вдарить героина, выкурить коки, проглотить таблетку экстази - что угодно. Эффект проявляется немедленно.

Это означает, что все незначительные Нархимические эффекты имеют одинаковую стоимость (один заряд), но если ты хочешь себе букет разных эффектов, то нужно треснуть хорошую дозу.

(Значимые наркоиды могут принимать плоды своих собственных работ, чтобы получить малый эффект вместо значимого, но это часто расценивается как пустая трата сил).

Получение значительного заряда: Значимые эффекты - "большие преобразования" - создают наркотики, известные как "винт" (Пр. Переводчика - в данном случае используется как собирательный термин кустарно изготовленных наркотических веществ). Чтобы создать винт, наркоид должен потратить определенное количество времени в лаборатории, обеспеченной необходимым оборудованием и реагентами.(Подобное времяпрепровождение является нелегальным практически в любой стране с действующим законодательством. Наркокрысы рискуют оказаться в тюрьме каждый раз, когда вступают в игру, в отличие от многих других Адептов).

Приложенные усилия всегда приводят к созданию *хоть чего-то* - дозы какого-либо наркотика или чего-то в том же стиле. Когда наркотик уже практически готов, наркоид совершает проверку навыка. Если она оказывается неудачной, он создает лишь обычную дозу препарата. Наркотики сами по себе нормальные и принимающий может *думать*, что все прошло отлично. Если же проверка успешна - работа сделана.

Это означает, что наркоид может долго проработать впустую. С другой стороны, заклинания мобильны, переносимы, стабильны и имеют постоянное воздействие. Мало вкладываешь, мало получаешь.

Заметим, что *все винты являются сильными психотропными препаратами* и оказывают на организм воздействие, согласно описанным в секции "Ослабление" книги Ведущего. Многие Нарко-Алхимики -

возможно большинство - сидят на одном из веществ. Наркоид может поставить свою лабораторию и тайну под угрозу - в погоне то за одним, то за другим наркотиком; также тебе стоит знать, что, принимая чужой дурь, он рискует потерять все имеющиеся эффекты от своих собственных чистейших работ.

Получение великого заряда: Никто еще не создал ни одного. Но они работают над этим.

Табу: Незначительные наркоиды теряют все преимущества своих заклинаний, когда эффект наркотического опьянения заканчивается.

Длительные преимущества значимых винтов теряются, если наркокрыса когда-нибудь примет психотропный наркотик, созданное не Нарко-Алхимиком. Духовное загрязнение уличными наркотиками - не говоря уже о кошачьей мяте, тараканьем порошке или любом другом препарате от которого он уже давно отказался - создает полный дисбаланс.

Случайная М'агия Домена: Нарко-Алхимия хороша для изменения восприятия и врожденных способностей - делая тебя "более совершенным человеком". (Или, если захочешь - менее совершенным). Она не может изменить выученные способности, такие как пилотирование, зато сможет временно сделать тебя более или менее привлекательным, здоровым или мистически осведомленным.

Начальные заряды: Как и Механоманты, наркоиды не начинают игру с зарядами. Вместо этого они имеют один значимый винт на выбор. (Если это незначительные наркоиды, можно считать, что они получили подарок от наставника. Или украли его).

Подсказки по зарядам: Способность незначительных наркоидов использовать заклинания, ограничена лишь возможностью достать наркотики и способностью переносить их воздействие. (На самом деле, зачастую накладываются довольно строгие ограничения). Значимые Нарко-Алхимики просто требуется потратить необходимое для создание винта, которого они хотят, время. К примеру, пять дней работы могут дать "Солнечное Золото", либо "Белую Богиню" с "Юпитером Икс" или пять доз "Коня Сатурна".

Примечание: Нарко-Алхимия берет свое начало в Южной Америке в конце 1980х, но в последствии быстро распространилась по Восточной Европе, юг центральной Азию и юго-запад Соединенных Штатов. Многие являются выходцами из межнациональной подпольной наркоторговли, быстро осознающими, что им никто не рад: разные Мафии, Триады и картели устраняют их всякий раз, когда они оказывались настолько глупы, чтобы раскрыть себя. Из-за этого оставшиеся в живых опасаются внедряться в оккультный андеграунд, но при этом они считают его благоприятным для своих дел.

Незначительные Продукты Нарко-Алхимии

Дым и Пламя

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Огонь является основным элементом алхимии, объединяющим и стабилизирующим. Используя регулирующую мощь огня, наркоид может проигнорировать эффект одной стрессовой проверки - он не получает сорванных или загрубевших меток и (если проверка провалена) он не должен драться, убегать или замирать. Это заклинание может быть использовано на проверку, которая только что случилась или как защиту от следующей проверки. Имей в виду, если заклинание было использовано до проверки, его защита развеется как только закончиться действие наркотика.

Змея на Шесте

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Символ змея на шесте означает лишение подвижности - потерю реакции и возможности перемещаться. Когда наркоид использует заклинание "Змея на Столбе", он может лишить одного человека возможности двигаться на количество боевых раундов, равное числу десятков в результате броска. Жертва не парализована - она все еще может уклоняться, стрелять и замахиваться на любого, кто подойдет достаточно близко. Она просто не может сдвинуться со своего места больше чем на шаг. Наркоид может в любой момент освободить цель.

Серное Сгущение

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Сера - это алхимический элемент непреодолимой прочности и стойкости. Когда используется это заклинание, вероятности вокруг используемого становятся более сглаженными и ровными. На время, равное результату броска в минутах, любые триумфы, крахи, дубли не будут иметь никакого эффекта, рассматриваясь как обычные успехи и провалы. Область действия данного эффекта примерно составляет милю в диаметре.

Живительная Влага

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: с наркоида снимаются двадцать единиц повреждений. Этот эффект может затронуть только самого заклинателя. Тем не менее, когда наркотическая эйфория сойдет, повреждения вернутся.

Атанор

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Атанор - это легендарная алхимическая печь, где объединяются противоположные элементы и достигается гармония. Когда наркоид использует это заклинание, он временно достигает абсолютного равновесия с наркотиками и мистическим воздействием (в конце концов, для наркокрыс наркотик и *есть* мистическое воздействие) в своей системе. Любое ослабление от наркотика или м'агии игнорируется на следующие три раунда.

Ртуть

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Маг может не обращать внимания или обойти одно внешнее препятствие на своем пути. Наручники, запертые двери, смирительные рубашки, болевой прием или захват - для ртутного наркоид все это не является преградой. Даже м'агические эффекты, такие как "Узлы Путешествия" или "Змея на Шусте" могут быть преодолены. Тем не менее, эффект проявляется только один раз и не снимает внутренних ограничений. Если у тебя нет ног, то это заклинание не позволит тебе ходить. Как не поможет и, если ты слишком слаб, чтобы подняться на ноги.

Значимые Продукты Нарко-Алхимии

Улучшения, получаемые от значимых винтов - увеличение Темпа от "Белой Богини", улучшение "Наблюдательности" от УФВ и прочие - следует записывать отдельно от твоих собственных характеристик и навыков. Все дело в том, что эти улучшения являются результатом твоей возросшей гармонии с реальностью. Стоит тебе принять нем'анические наркотики (или, что одно и то же,

м'агические наркотики, созданные не Нарко-Алхимиком), *все* эти "постоянные" эффекты мгновенно пропадут.

Это все равно произойдет, даже если тебя заставили принять эту наркоту - так что, сбив наркоида с ног и вколов ему уличного герыча, можно справиться даже с могущественнейшим Нарко-Алхимиком, и быстро.

Конь Сатурна

Цена: сутки работы

Эффект: Если вколоть или занюхать доза такого героина, она откатит сознание принявшего на ее базовый метафизический уровень. Все наложенные на цель сверхъестественные эффекты исчезают - порчи, проклятия, м'агия ущерба Порномантов, астральные паразиты, все это дерьмо попросту идет нахрен. (Иные ранения от м'агии ущерба, например, результат работы Эпидеромanta, остаются. Это физические изменения, имеющие метафизическую подоплеку.) Точно так же испаряются и любые улучшения наркоида, как и любые, приобретенные с помощью м'агии навыки или способности. (Эффект не распространяется на умения инкарнаций, навыки адептов или что-либо еще выученное или врожденное, лишь м'агически приобретенные способности.)

Кто бы ни решил покататься на "Коне Сатурна", ему потребуется совершить проверку Тела. Результат выливается в приведенные ниже эффекты:

- **Провальные дубль или крах:** Немедленная смерть.
- **Простой провал:** Кома на несколько дней, потеря от 1 до 5 очков Тела.
- **Простой успех или успешный дубль:** Никаких дополнительный эффектов.
- **Критический успех:** Принявший мгновенно умирает и остается мертвым на следующие 3 минуты и 33 секунды. После чего оживает с двумя сорванными и двумя загрубевшими метками на шкале измерителя Жестокости, не имея ни малейшего понятия, как он приобрел их. Более того, с этого момента он может ясно видеть и слышать любых демонов поблизости.

Юпитер X

Цена: сутки работы

Эффект: любой человек, принявший этот мистически приготовленный Экстази наполняется чувством доверия, благодарности и дружеской расположенности ко всем вокруг. Более того, это чувство взаимно. Его навык "Харизма" получает бонус в +30%, даже если новое значение навыка превосходит характеристику Душа. Он не сможет заставлять людей, делать неприемлемые для них вещи. Но он свой парень.

Если находящийся под воздействием "Юпитера X" человек решит на кого-то напасть - с каким-либо эффектом, способным вызвать физический урон, будь то м'агия или заточенная зубная щетка - он будет вынужден встретиться лицом к лицу с проверкой 10 ранга на Самоосознание. С другой стороны, любой, кто захочет напасть на него самого, столкнется с той же проблемой. (Самооборона не вызывает этой проверки.)

Продолжительность эффекта "Юпитера X" равна навыку Нарко-Алхимии его создателя в минутах.

Пыль Марса

Цена: 2 дня работы

Эффект: Что будет, если принять ФСД(Фенциклидин - фенил циклогексил пиперидин, от англ. - PCP), мистически смешанный с железом, изъятым из человеческой крови? Ты Взбесишься, серьезно и по полной, вот что будет.

Те, кто находятся под воздействием "Пыли Марса", обладают Телом - 99 и 99 очками здоровья, пока действует наркотик. Более того, они получают прибавку в 30% к своему навыку борьбы, а любой нанесенный ими в ближнем бою ущерб увеличивается на 3. Он получает навык "Сорвать Наручники и Выбить Окно Полицейской Машины" - 70% и ему больше не нужно делать проверок на Жестокость. Тем не менее, сопротивление желанию зачистить помещение, где находится кто-то, выводящий его из себя, вызовет проверку 8 ранга на Самосознание. А когда парень под "Пылью Марса" зачищает помещение, в котором ты находишься, можешь быть уверен, он проверит каждый угол.

Цепкие объятия "Пыли Марса" обычно ослабевают через 10-15 минут и, когда все кончено, Тело пыльника падает до половины его нормально значения на следующие 8 часов.

Имей в виду, что любой ущерб, полученный под воздействием "Пыли Марса" остается на месте, когда эффект наркотика проходит. Если твое Тело - 50 и под пылью ты получил 60 очков урона, то умрешь, как только придешь в норму. Но ты не умрешь, *пока* ты не придешь в норму.

Покров Венеры

Цена: 2 дня работы

Эффект: Это грязная штука, и некоторые наркоиды (в основном только женщины) ищут альтернативное зелье, чтобы справиться с алхимическим рабством "Венеры". Но, пока они не преуспеют, все Нарко-Алхимики обучаются созданию этой смеси рогипнола. Наименее щепетильные даже продают ее.

Обычно рогипнол (также называемый "руфи") снимает с тормозов, затуманивая перенос памяти из кратковременной в долговременную и зачастую лишает сознания. Его часто используют как "дурь, чтобы трахнуть на свидании" - некоторые извращенцы добавляют его в твою выпивку, и на следующий день ты просыпаешься, не имя ни малейшего понятия, что он вчера с тобой вытворял.

"Покров Венеры" обладает обычным воздействием рогипнола. Но в дополнение работает как фольклорное "любовное зелье": выпивший его ощущает иррациональное притяжение к следующему человеку, которого или которую он увидит. Более того, выпивший и сам становится более привлекателен физически: если он или она обладает навыком "привлекательности" или чем-то подобным (неважно, зависит тот от Тела или от Души), тот поднимается на 5%. (Если такого навыка нет, жертва получает его равным 5%.)

Все эффекты пропадают после того, как выпивший зелье выспится - обычно это не заставляет себя ждать - за исключением увеличения привлекательности. Этот эффект длится, пока выпивший препарат не примет другую дозу обычных уличных наркотиков.

Универсальная Формула Восприятия

Цена: 3 дня работы

Эффект: Этот препарат само собой основан на ЛСД. Те, кто немного (хотя и недостаточно) знакомы с алхимией, подозревают, что в состав также входит и ртуть или по крайней мере некий продукт перегонки ртутных паров, которые так повлияли на галлюцинаторные работы Чарльза Додсона и Вильяма Блэйка.

Как бы то ни было, его влияние чертовски похоже на сильный толчок по дверям восприятия. Оно оставляет *все* распахнутым настежь.

Находясь под УВФ (что обычно занимает от 30 до 90 минут), человек может видеть ауры, наблюдать пульсирующие эффекты м'агии, понимать, что из себя на самом деле представляют инкарнации, замечать астральных паразитов и распознавать порождения энтропии. Эта панорама м'агического восприятия легко достижима простой проверкой "Наблюдательности": для тех, чье восприятие "рассеяно", это и *есть* нормальная картина.

Конечно, остается вероятность того, что человек проведет все время "на самом деле изучая" свои ладони.

Как и множество высокоуровневых работ, УВФ имеет свой длительный эффект. Оно дает принявшему его постоянный бонус в +1 к навыку "Наблюдательность" до тех пор, пока он не примет неалхимический уличный наркотик.

(По решению Ведущего любой, кто принимает "Универсальную Формулу Восприятия", может переживать короткие видения прошлого, во время которых эффект продолжает действовать, если по близости есть могущественная м'агия. Рекомендуется использовать это лишь как инструмент построения сюжета, а не как нечто, на самом деле помогающее адепту.)

Белая Богиня

Цена: 4 дня работы

Эффект: Основанный на кокаине состав, позволяющий принимающему его пережить небывалое ощущение ясности, концентрации и эффективности. В отличии от кокаина, в это случае все *на самом деле происходит*. Эффект "Белой Богини" длится 15-30 минут, во время которых Темп и Разум наркоида получают бонус в +20%. Более того, каждый навык, основанный на одной из этих характеристик, увеличивается на 10%. Ранг всех стрессовых проверок уменьшается на один уровень. (Для всех остальных это проверка 5 ранга, но для наркоида под "Белой Богиней" это будет проверкой 4 ранга. Так как, ну вы знаете, он может справиться с чем угодно.)

"Белая Богиня" также предоставляет 1%-ое увеличение Темпа. Кроме того, использующий ее может исправить свой измеритель безумия, удалив одну проваленную *или* добавив одну загрубевшую на одну из шкал по своему выбору. (Он также может решить оставить все как есть.) Эти изменения длятся до следующего приема обыкновенных уличных наркотиков.

Солнечное Золото

Цена: 5 дней работы

Эффект: Вершиной искусства Нарко-Алхимиков - пока они не создадут Философский Камень - является "Солнечное Золото", микстура из реального, настоящего золота и ТГК (ТНС - сокр. от англ. tetrahydrocannabinol, психотропный препарат на основе конопли), полученного из марихуаны. (Некоторые наркоиды считают, что гашиш "Золото Акапулько" подходит лучше.) Представляет из себя маслянистую жидкость с плавающими в ней частицами золота, которую обычно смешивают с табаком или тщательно подготовленной коноплей и курят. Оно вызывает головокружительные видения настоящего мира, мира духов или практически чего угодно еще, что интересует наркоида.

Для любого, кроме создавшего его Нарко-Алхимика, эта dehm всего лишь обычный гашиш. (Ну, на самом деле это не совсем так - это невообразимо мягкий, зрелый и мощный гашиш.) Когда его принимает изготовивший его наркоид, он получает постоянный бонус (1-5%) к своей характеристики

Души и постоянный бонус (опять-таки, 1-5%) к своему обычному навыку "Химии". (Даже если у него его не было раньше, он его получает.) Более того, он получает что-то вроде видения, касающегося вопроса, который беспокоит его. Ты можешь задать Ведущему один вопрос и получить осмысленный ответ. Он не обязан быть четко определенным; конкретные места, номера или имена менее эффективны, чем расплывчатые подсказки и абстрактные ключи. Но, учитывая мощь этого состава, это должно быть что-то чертовски полезное.

Великие Продукты Нарко-Алхимии

Высшая цель Накро-Алхимии называется "Философский Камень" - полное, гармоничное совершенство тела и духа. Некоторые верят, что это мистическое Бессмертное Тело - неразрушимая, вечная и до безупречности совершенная высшая форма человека. Другие полагают, что речь идет о возвышении над оковами плоти без необходимости умирать, становясь бессмертным духом, существующим на материальном плане, не будучи подверженным его ограничениям.

Слухи Оккультного Андерграунда

Пьедро Кортез, наркоид из Кубы, изобрел Винт, мгновенно делающий человека зависимым от наркотика по выбору Кортеза. (По его словам, он создает специфический дисбаланс в организме жертвы.) Наркотик не обязательно тот же, что и основа для Винта. Обычно он доставляется жертве в виде осквернённой марихуаны, добавленной в ее сигару или сигарету.

Book 2: The World of Our Desires - Chapter 10: Adepts. The Personamancer

Персономант

АКА Трагик

Ты знаешь, что каждая личность - это маска. Твое "я" - это колода карт, которая перемешивается для каждой отдельной ситуации. Мы каждый раз подготавливаем себе лицо, подходящее для тех, кого мы встретим.

Ты был проблемным ребенком. Твои родители сказали, что ты должен найти себя в жизни. Ты до сих пор не понимаешь, что они имели в виду.

Так что ты притворяешься. Вокруг себя ты сотворил один большой обман и вскоре смог обмануть всех окружающих. Даже самого себя. Ты обнаружил, что не можешь поддерживать обман вечно - это болезненно. Но ты понял, что пока не в фокусе, тебе нет нужды притворяться. *Только в данный момент.*

Правда состоит в том, что нет никакой правды. Под маской нет ничего, кроме следующей маски. Так ты можешь пройти по всему пути, изо дня в день, от жизни к жизни, от маски к маске, от вечности к вечности. Всегда разный, новый и настоящий.

Ты греческий актер, африканский колдун, шаман из Океании - ты все они, беснующиеся в священном танце под ритуальной маской. Ты грабитель с чулком на голове, ты Джейсон из *Пятница 13-е*, ты Зорро, ты Дарт Вейдер, ты Человек в Железной маске, ты Мастер. Ты овладел искусством быть никем в достаточной мере, чтобы быть кем угодно.

Центральный парадокс Персономантии в том, что она манипулирует личностью, и делает это так, что от личности остается только иллюзия. Персономанты - яростные фанатики того, что опровергает их собственное искусство. Но в то же время, они отказываются от своей веры и уменьшают значение своего таланта, даже при том, что он создан и воспет ими самими.

Их существование доказывает, что они не могут существовать.

М'агия Ущерба Персономантов

У Персономантов нет м'агии ущерба.

Особенности

Формулы Персономантии не могут быть использованы для того, чтобы получать заряды. Никаких бесплатных обедов.

Получение незначительного заряда: В течение часа притворяться тем, чем или кем ты не являешься. У тебя должна быть аудитория, ради которой ты стараешься. Просто сидеть на полу и прикидываться цветочком не подойдет, так же как и пробираться через толпу, в костюме Санта Клауса. Короче говоря, хочешь много зарядов - стань актером, энергично играй в шарады, развлекай детей. Можно даже получить заряды, кривляясь перед зеркалом, по сути являясь собственной аудиторией. Но это приведет к некоторым проблемам с самоидентификацией. Другой способ получить заряд - намеренно

действовать абсолютно противоположно одной из своих Страстей. Что, очевидно, приведет к срыву по шкале Самоосознания. Еще один способ - это носить маску на протяжении целого дня, включая одно длительное появление в публичном месте. Это опасно тем, что ты можешь подвергнуться аресту или насмешкам, если не будешь достаточно осторожен. Костюмные вечеринки и городские карнавалы - это просто божий дар.

Получение значимого заряда: Притворяться кем-то конкретно в течение целого дня, включая беседу с человеком, близко знакомым с объектом подражания. Эта имитация не должна нарушаться даже при незнакомцах.

Получение Великого заряда: Обдурить аудиторию как минимум в 10 млн. людей, заставив поверить в то, что ты важная шишка. Новогоднее обращение президента к нации - твой шанс.

Табу: Если ты хоть на секунду покажешь свою истинную сущность другому человеку, то есть если будешь просто действовать согласно хотя бы одной из своих Страстей, когда есть зритель, то потеряешь все свои заряды.

Случайная М'агия Домена: Персономанты работают с личностью: кто мы есть, кем бы мы хотели быть, как мы показываем себя другим. Трагик может вылечить твой алкоголизм, вернуть тебя в детство или заставить повторять одну и ту же ошибку снова и снова.

Начальные заряды: Свежесозданные Персономанты начинают с 4 незначительными зарядами.

Подсказки по зарядам: Заряды Персономантии получить не очень сложно. Если ты театральный или уличный актер, то можешь сделать это практически в любой момент. Уделяя достаточно времени работе или другим заморочкам, Персономант может получить от 2 до 6 незначительных зарядов в день и 1 или 2 значимых в неделю.

Заметки: Некоторые формулы Персономантии не дают мгновенного эффекта, а по сути являются ритуалами, создающими завязанный на адепта артефакт в виде маски. Пока она одета, формула работает. Маски существуют так долго, сколько живет Персономант, являясь огромным источником силы. Только Трагики могут использовать маску и только ее создатель - в полную силу. Очевидно, что у этого подхода есть минусы. Не всегда можно одевать и вообще носить с собой маску. Также они требуют времени и сил для создания, ибо маска должна быть сделана адептом вручную. Персономантия автоматически включает в себя навык, позволяющий любому адепту создать маску, но тот, кто выработает отдельный навык Маскореза, может создавать маски со скидкой в один заряд. При этом потребуется еще один успешный бросок м'агии для собственно завершения маски.

Незначительные Формулы Персономантов

Основы

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Персономант принимает внешний облик любого человека по своему выбору. Адепту необходимо лично наблюдать за этой личностью в течении как минимум пяти минут. Дополнительные заряды изменят голос, походку и другие подобные особенности. Действует час.

Вот Мои Документы

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Показать любую идентификационную карту жертве, если она не сделает успешную проверку Разума со сдвигом -10%, то уверена, что на карте написано то, что говоришь ты. "ФБР, мэээм".

В Сериалах Делают Так

Цена: 2 незначительных заряда

Эффект: Если ты играешь профессионала (врача, адвоката, кого угодно), ты получаешь один соответствующий навык на уровне, равном навыку Персономантии. Он исчезает, как только кто-то поставит под сомнение твой авторитет или потребует удостоверение - "Вы действительно доктор?" - либо через количество часов, равных сумме цифр твоего броска.

Сорвем Маску

Цена: 2 незначительных заряда

Эффект: Персономант кладет свои руки на лицо цели, поднимая воображаемую маску. Ее истинная сущность всплывает в течении минуты. Цель действует так, как она действительно хочет и не может отклониться от выражения своих истинных желаний: серьезный бизнесмен метится на ботинки своих коллег, латентный гей открыто домогается других мужчин, политик раскрывает свою ненависть избирателям. Под воздействием этого заклинания каждое слово или действие, противоречащее твоим истинным чувствам, требует проверки навыка Обман со сдвигом -20% и вызывает проверку 7 ранга по Самоосознанию.

Эта формула также может быть использована для обнаружения одержимости демонами, а так же наличия других замаскированных неестественных существ. Говорят, что один Персономант применил это на директора одной известной компании и открыл что-то действительно древнее и ужасное; никто в комнате не сохранил рассудок.

Видение Ужаса

Цена: 2 незначительных заряда

Эффект: Жертве формулы кажется, что ты поднимаешь маску с своего лица, открывая ужасающую сущность под ней. Описание зависит от личности жертвы, ее страхов и известных ей ужасов. Наиболее известный вариант - это просто пустое чистое лицо безо всяких черт. Приводит к проверке 8 ранга по Неестественному и, возможно, влияет на Страсть Страха жертвы.

Я Существую, Следовательно Я Мыслю

Цена: 3 незначительных заряда

Эффект: Ты временно переписываешь себя. Фактически, ты становишься той ролью, которую играешь. Это делает тебя неуязвимым к любым обычным или м'агическим проверкам на ложь. Ты и есть эта роль. Формула действует минимум день и не может быть отменена раньше срока своего завершения. (В конце концов, ты ведь не знаешь, что ты Персономант в течение этого времени, не так ли?) Ты получаешь навыки, основанные на способностях абстрактного персонажа, которого ты играешь, но сохраняешь свои физические и интеллектуальные возможности. Ты не можешь использовать те навыки, которые есть у тебя, но нет у твоей роли.

Разбитое Зеркало

Цена: 4 незначительных заряда

Эффект: Два события происходят с целью, находящейся под действием этой формулы. Для начала, она забывает себя. В течение количества минут, равного броску адепта, жертва страдает полной амнезией. Она сохраняет свои навыки, но часто не помнит о их наличии. Проверка 8 ранга по Самоосознанию.

Затем, каждое живое существо рядом с жертвой игнорирует ее (механизмы и демоны свободны от этого эффекта). Жертву нельзя увидеть, услышать или ощутить. Любая атака, которую она пытается предпринять, попросту не успешна. Руке не хватает сил, чтобы нажать на курок, нож выпадает из пальцев, гранаты не работают. Жертва может нормально взаимодействовать с неживым до тех пор, пока никто не наблюдает. Пока она видима хотя бы камерой, никакие ее действия не могут повлиять на окружение. Жертва не может что-то взять или подвинуть, она не может даже открыть дверь. Первое осознание этого ведет к проверке 3 ранга на Одиночество.

Обычно, эта формула используется на нападающих. В конце концов, под воздействием этого заклинания враг не может тебе навредить или вспомнить о каких-либо претензиях. Некоторые трагики использовали эту формулу на самих себе, когда хотели куда-то пройти незамеченными. Это требует серьезной подготовки как минимум в виде записок и фотографий, описывающих цель миссии.

Значимые Формулы Персономантии

Я Не Тот, Кто Я Есть

Цена: 1 значимый заряд

Эффект: Меняет значимый аспект личности, выбранной тобой до следующего восхода или заката. Это может сделать трусливых людей храбрыми, застенчивых нахальными, заставить завязать алкоголика. За дополнительный заряд это может быть применено на кого-то другого, имеющего шанс защититься успешной проверкой Души.

Метод Тульпа

Цена: 1 значимый заряд

Эффект: В течении следующих 30 минут ты выглядишь согласно ожиданием людей, видящих тебя. Если девушка ждет своего любовника, ты выглядишь как он. Если она ждет своего врага - ты уже тут. Формула действует на всех, кто видит тебя, даже если они знают, что ты используешь ее. Это может довольно сильно напрячь твоих союзников. Действие напоминает одну из формул Плутомантов "Я - Человек!", но ты не всегда являешься авторитетной фигурой, во многих случаях ты будешь опознан как равный или даже слуга. Эта формула не дает тебе никаких навыков и способностей, не заставляет тебя действовать в соответствующей для кого-то манере. Однако, ты в курсе, кто ты и что от тебя ожидают.

Маска Человека

Цена: 2 значимых заряда

Эффект: Создает постоянную артефакт-маску человека-цели, выбранного тобой. Когда ты одеваешь эту маску, ты полностью подобен ему всем - видом, походкой, голосом... даже манерами. Если ты встретишь прототип, покуда маска одета на тебе, она навсегда потеряет свою силу.

Создание маски без подготовки обычно требует несколько часов для бумажной версии и дюжины дней для деревянной, с учетом наличия необходимых навыков. Личные вещи или кусочки тела жертвы (обычно это локоны волос, но кровь или сперма были бы намного лучше) необходимы для совершения

формулы. Как и во многих случаях, части тела, но не личные вещи, родственника по крови жертвы того же пола, тоже могут сработать.

Если другой Персономант оденет ее, то маска будет работать на протяжении 10 минут, после чего потеряет силу.

Кризис Личности

Цена: 3 значимых заряда

Эффект: Ты должен изобразить, как накладываешь воображаемую маску на жертву этой формулы. Следующие 24 часа жертва представляется в навязчиво-иррациональном виде и кажется самозванцем для всех, кто ее знает. Ничего из того, что она делает не может их разубедить. Согласные кивки все равно останутся: "Да-да, ты Джонни Блейк, да". Сущность их действий и веры в то, что перед ними самозванец зависит от контекста. Супруг откажется исполнять свой долг, охранник не предоставит допуск, а телохранитель, особенно тот, кто знает о м'агии, арестует или даже пристрелит, если жертве не повезет. Ах да, эта формула служит причиной огромного количества проверок на Измерителях Безумия.

Маска Зверя

Цена: 3 значимых заряда

Эффект: Создает постоянный артефакт-маску животного, дарующую одну из способностей, приписываемых зверю, на уровне твоего навыка Персономантии или поднимающую соответствующую характеристику на 20%. За каждые дополнительные 3 заряда может быть получена дополнительная способность. К примеру, маска паука дает способность ходить по стенам, сверхчеловеческую ловкость, выделение яда и выпускание паутины из копчика.

За дополнительные 2 заряда также могут быть добавлены способности, приписываемые зверю в легендах. Маска барсука может дать способность делать людей слепыми, а маска пантеры позволит адепту источать сладостное дыхание, привлекающее других зверей. Очень распространены маски кошек, причем некоторые из них со способностью забирать дыхание у младенцев, убивая их и отдавая этим адепту значимый заряд. К счастью только наиболее извращенные из адептов используют эту способность.

Как и "Маска Человека", эта должна быть сделана вручную и содержать часть тела соответствующего животного - мех, клыки, когти. (Шарнирная и имеющая зубы маска тигра или росомахи может быть настолько опасна, что наносит эквивалент огнестрельных повреждений, хотя и использует навык Драки.) Возможно, хотя и очень сложно, создать маску полностью мифических животных. Это потребует частей тела тех животных, которые обладают такими де частям тел, что и обитатели мифа. Рог нарвала сойдет вместо рога единорога, а когти динозавра вместо когтей дракона.

Такие маски работают год и один день после создания. Если они надеты больше, чем на час, то после этого им необходимо лежать без использования 12 часов, или же маски потеряют силу. Если их оденет другой Персономант, то их ресурс ограничен 15 минутами.

Маска Бога

Цена: 3 значимых заряда

Эффект: Создает постоянный артефакт-маску, которая, когда одета, делает тебя Инкарнацией по твоему выбору. Навык инкарнации равен твоему навыку Персономантии, но ты можешь пользоваться

только им, а не путем магии, пока одета маска. Эта формула чаще любой другой вызывает проблемы с личностью, поскольку силы архетипа пропускается через неподготовленный разум, впрочем, если адепт находится в какой-то взаимосвязи с архетипом, то проблемы менее вероятны. Если ты нарушил табу инкарнации в тот момент, когда одета маска, то она теряет силу навеки.

Эти маски сверх прекрасны и требуют неделю кропотливой работы с успешной проверкой навыка Маскореза. Если навыка нет - маску не сделать. Если проверка провалена - требуется еще одна неделя работы и новые материалы. При создании маски требуется вещь, полученная от настоящей инкарнации архетипа и некоторым образом связанная с самим архетипом. Например, кроличья лапка, украденная у Дурака. Если архетип сам по себе связан с масками, Палач к примеру, тогда предмет не требуется и формула требует всего лишь 2 заряда.

Только Персономант, создавший эту маску, может ее использовать. Если инкарнация уничтожает маску, которая соответствует ей, она получает постоянный бону +5% к навыку инкарнации с максимумом в 99%.

Если Персономант одевает маску более, чем на три часа в день, он делает стрессовую проверку Души. При провале он впадает в состояние фуги до следующего восхода. В течении этого времени его тело одержимо и полностью контролируется лично архетипом, который использует его, как хочет. Когда Персономант выходит из фуги, маска лишается силы.

Розенкранц И Гильденштерн Мертвы

Цена: 4 значимых заряда

Эффект: Этот жуткий ритуал превращает пленника в копию адепта. Внешность, воспоминания и личность совпадают. У копии отсутствует только навык Персономантии.

Для выполнения формулы адепт должен физически связать пленника и полностью снять кожу с его лица. После этого, Ведущий делает бросок двух костей и считает повреждения по огнестрельному типу. Адепт делает проверку 7 ранга на Жестокость. При провале проверки формула не может быть выполнена на данном пленнике, независимо от итоговой реакции - добивает ли адепт жертву, убегает или просто стоит и пускает слюни.

Снятая кожа переворачивается и прикладывается обратно во время выполнения формулы. При провале формулы жертва истекает кровью и жутко изуродована, но формула не может быть повторена. При успехе жертве дается еще один шанс стрессовой проверкой на Душу, если ведущий считает, что у жертвы сильная воля. При успехе жертва всего лишь умирает, иначе она превращается формулой в физическую и психологическую копию Персономанта. Дубликат обладает всеми воспоминаниями, навыками, целями и чертами оригинала - вплоть до ДНК, сетчатки глаз и отпечатков пальцев. Есть только два отличия: повреждения, полученные жертвой при обдирании, не могут быть вылечены и они невидимы; у дубликата нет навыка Персономантии.

> **Пример:** Персономант Джессика похитила ненавистного ей Барона фон Версэйма и спрятала его на отдаленной ферме. Она привязала его к кухонному столу и начала снимать кожу с его лица. Ведущий делает бросок на урон и получает 2 и 4. Будучи жестким, Ведущий объявляет *операцию* наносящей урон в 42, но этого недостаточно, чтобы убить Барона. Тем временем Джессика совершает свою проверку 7 ранга на Жестокость. Она успешно справляется с ней с результатом в 22 и продолжает свое ужасающее занятие.
>
> Переворачивая кровавую маску обратной стороной, она прижимает ее обратно к визжащей жертве и применяет заклинание. Выбрасывая 28, она преуспевает.

> Ведущий решает, что такой крепкий орешек как Барон заслуживает шанс умереть с достоинством и дает ему возможность совершить проверку Души. Но тот проваливает ее с результатом 74. Под взглядом Джессики он становится более низким, худым и женственным, его лицо искажается, напрягая все мускулы, чтобы преобразоваться в лик, который Джессика ежедневно видит в зеркале.
>
> Джессика Номер Один помогает Джессике Номер Два спуститься со стола. Как и Джессика Один, Джессика Два обладает Телом - 60, но Джессика Два может вынести лишь 18 очков повреждений, прежде чем погибнет. (Тело 60 - 42 очка за снятие кожи.)

Копия, контролируемая Ведущим, может как вступить, так и не вступить в союз с оригиналом (Внимание! Понимание того, что он только несовершенная копия, может вызвать радикальные изменения личности у доппельгангера!) В андеграунде у адептов ходят слухи, что если доппельгангер съест оригинал, то он основательно подправит свое здоровье и магические способности. Точный результат остается на усмотрение Ведущего.

Оригинальная личность пленника, между прочим, остается на месте. Если кто-то так или иначе сломает эту формулу, то наш ободранный друг вернет себе все свои воспоминания и личность, забыв все, что происходило, пока он был копией, и восстановив свой запас здоровья. Внешность его будет зависеть от того, какой метод был использован, чтобы сломать заклинание. Формула "Конь Сатурна" обычно оставляет его с внешностью адепта, что пытал и поработил его. Другие методы, может быть, ее изменят.

Великие Эффекты Персономантии

Создание маски, которая делает безумцев выглядящими вполне нормальными; навсегда украсть чью-то личность; маска, в которой твой дух будет обитать после смерти тела; заставить кого-то стать инкарнацией.

Слухи Оккультного Андеграунда

Одна Персономантка по прозвищу "Мисс Наблюдательность" при помощи различных, подстроенных случаев, разрушила группу адептов из добрых мальчиков и девочек, называющих себя "Командой Спасения" при помощи формулы "Резенкранц и Гильденштерн мертвы". Однажды они наконец-то решили, что посадили ее, но оказалось, что это был дубль. (Хотя, возможно, все было наоборот и настоящая сидела в тюрьме, пока дубли продолжали ее низкое занятие). Несколько месяцев спустя, они случайно убили одного из ее дублей, не понимая, что простой удар кулаком в живот может быть фатален для ослабленного дупельгангера. Двое членов этой группы все еще в бегах по обвинению в убийстве.

Эта же Персономантка сформулировала очень полезную м'агическую доменную технику, назвав ее "Зеркало О Двух Лицах". (Да, она любитель драмы.) С помощью этой формулы она видела всех людей с двумя одетыми на них масками. Спереди была одета маска, отображающая то, как эти люди хотели выглядеть перед другими, а сзади маска показывала то, что они хотели скрыть. Так лицо соблазнителя спереди отражало вежливость и легкий флирт, а его затылок - похоть и извращение. Говорят, лицо Дирка Аллана спереди закрыто маской понимающего сарказма, тогда как сзади только ужас и непонимание. Этот эффект виден только ей и позволяет неплохо налаживать связи в разных кругах.

Book 2: The World of Our Desires - Chapter 10: Adepts. The Plutomancer

Плутомант

Ака Скряги, Скопидомы.

Ты знаешь как сладки деньги. Они связывают общество воедино. Финансовые сделки и м'агические сделки это одно и то же. Ты живешь в прекрасном месте, постоянно находишься в эпицентре рукопожатий и смеешься всю дорогу в банк. Неспроста это назвали Искусством Сделок.

Большинство людей раскрутят свои языки за всемогущий доллар, но они слишком глупы, чтобы пробиться сквозь слой глазури и добраться до могущественного средства внутри. Но не только не ты. Ты понял.

Ты знаешь, что деньги - это не дорогие машины и здоровенные дома. Ты наблюдал за триумфом и упадком фондовых бирж, ты видел приливы и отливы торгов и курсов валют, ты заглянул за то, *для чего* нужны деньги, на то, что они *означают*. Ты любишь финансы за то, чем они являются, а не за то, что они могут дать тебе. Твоя любовь чиста, поскольку ты узрел прекрасную истину: деньги - это всеобъемлющее преобразование. Все может быть куплено и все может быть продано. Все имеет свою цену, а значит, сущность всего на свете может быть выражена в денежном эквиваленте.

Твоя м'агия сконцентрирована на обладании, не всегда именно на физическом приобретении. Ты жаждешь денег, но не как символ статуса, а за их неосязаемые преимущества, их невидимое влияние. Если бы только у тебя было достаточно денег, ты бы смог приобрести вселенную.

Главный парадокс Плутомантии в том, что она требует аскетизма от своих последователей. Несмотря на то, что они становятся богатыми, Плутомантия требует от них нищенской жизни, накапливания денег, вместо их траты. В конце концов, если ты их потратишь, у тебя их больше не будет, а сущность Плутомантии в обладании.

М'агия Ущерба Плутомантии

Плутомант не вредит тебе, он делает так, что ты сам вредишь себе. М'агия ущерба этой школы заставит тебя намеренно ранить себя, чем под руку подвернется. Под воздействием м'агии ущерба Плутомантии люди стреляют в себя, разбивают головой экраны телевизоров, прыгают под проезжающие автомобили и направляют паяльные лампы себе в висок.

Особенности

Получение незначительного заряда: Заработай хотя бы 100$, но не больше 1000$, за один раз. Заметь, что получить по 50$ от двух разных людей не сработает: это не одно и то же. Если семь разных человек заплатят тебе по 200$, ты получишь 7 незначительных зарядов. С другой стороны, если эти же люди заплатят тебе ту же сумму, но разобьют ее на платежи по 100$ - ты получишь 14 незначительных зарядов. Забавная штука, не так ли?

Также важно, что ты *не* получишь зарядов от денег, полученных с помощью м'агии. Не существует самооплачиваемых заклинаний. Более того, ты не получишь заряды за деньги, использованные на *применение* м'агии: это поставило бы м'агию на службу валюты, когда все должно быть совершенно

наоборот.

Получение значимого заряда: Заработай единовременно 1000$ или больше, вплоть до того уровня, когда заработанных денег окажется достаточно для получение Великого заряда. Как ты уже догадался, ты получишь 2 значимых заряда, если два человека заплатят тебе по 3,000$, 4 заряда от четырех людей, заплативших тебе по 1,500$ и только один заряд, если ты заработал за раз 70,000$. Важно не столько количество заработанных денег, сколько сам процесс их получения. Задержка с получением значимых зарядов должны быть больше: если ты собираешься получить 2 значимых заряда от одного и того же человека, они засчитываются как один платеж, если вся сумма поступила в течении недели. Если твой плательщик выждет семь дней между платежами, тогда ты получишь два заряда.

Получение Великого заряда: Получи сто миллионов долларов (можно больше) одной кучей бабла.

Табу: Трата. Каждый раз, когда ты тратишь больше 1000$ на одну покупку, услугу, уплату какого-либо типа, ты теряешь все заряды, которые у тебя есть. (Вот почему так мало Плутомантов имеют шикарные дома - они придерживаются квартплаты за жилье в пределах 1000$.) Счет за несколько предметов общей стоимостью больших 1,000$ также вызывает потерю зарядов, даже если каждая отдельная вещь стоит менее тысячи зеленых.

Случайная М'агия Домена: Плутомантия связана с приобретением. Ты можешь использовать ее, чтобы притягивать к себе физические объекты (посредством случайных совпадений, а не телекинеза) или даже такие неосязаемые качества как удача, сила или информация. Это не очень-то подходит для контроля превращений и ты не сможешь избавиться от этого, но если тебе хочется получить нечто, Плутомантия хороший выбор.

Начальные заряды: Новорожденный Плутомант имеет 4 незначительных заряда.

Подсказки по зарядам: Заряды Плутоманта сильно зависят от дохода. Если ты сможешь устроиться на прибыльную работу с еженедельной или даже ежедневной оплатой, заряды сами потекут рекой. В основном, обеспеченный Плутомант может получать по 5-10 незначительных зарядов и 1-2 значимых заряда каждую неделю. И опять же, многие Плутоманты (как и все Адепты в целом) на самом деле далеко не так богаты.

Незначительные формулы Плутомантии

Неисправность

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Это заклинание позволяют тебе взломать любой механизм, связанный с денежными операциями. Ты можешь приобрести книги через интернет и никогда не получить за них счет, ведь ты заколдовал тот компьютер. Если у тебя мало денег, ты можешь засунуть свою библиотечную карточку или кусок жевательной резинки в банкомат и извлечь до 1,000$ со случайного аккаунта. (Нет, ты не сможешь получать заряды от украденных при помощи м'агии денег.) Тем не менее, будьте осторожнее: это заклинание не отключает камеру банкомата...

Если ты по-настоящему расточительно относишься к своей силе, то можешь использовать это для получения бесплатных поездок на такси, звонков с телефона или бесплатной колы из торговых аппаратов.

По некоторым причинам однократное применение этого заклинания никогда не даст тебе более 1,000 $ наличными или товарами.

Прогноз Экономики

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Чтобы использовать это заклинание, тебе нужно взглянуть на деньги в чьем-нибудь бумажнике. Изучая серийные номера, имеющиеся на купюрах, совместно с их порядком и внешним видом (мятые ли они и безобразные, или же новые и похрустывающие?) ты можешь узреть проблески будущего владельца кошелька. Это расплывчатые указания - как в печеньях счастья, только ты скорее услышишь что-то вроде "вскоре кровь омоет твое тело" или "С приходом июня придет удача". С помощью этого не выйдет получить какие-либо имена или особую информацию - но номера могут оказаться поразительно точными. "Прогноз Экономики" может сказать тебе "Осторожнее в 12 часов" без уточнения дня или ночи, или недели и дня - или даже того, что речь идет о направлении а не о времени.

Пиррова Победа

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Когда ты используешь это заклинание, следующая атака по тебе автоматически наносит урон, независимо от успешности броска. Если кто-либо с навыком "Стрельба из Пистолетов" - 10% выкинет 39, стреляя в тебя, ты получишь 39 очков урона. Но твой враг автоматически получит такой же урон. К сожалению, ты не сможешь применить это заклинание на кого-то кроме себя.

Налоговый Анамнез

Цена: 2 незначительных заряда за каждую минуту операции

Эффект: Пока действует это заклинание, ты можешь прикоснуться к любому объекту и получить короткое видение о его обладателе. Если ты подержишься чуть дольше, то сможешь увидеть каждый момент, когда этот предмет переходил из рук в руки - был куплен, продан, украден или найден. Хочешь узнать, кто в тебя стрелял? Используй заклинание на гильзу или пулю. Задержи его чуть дольше и увидишь, у кого твой враг покупал эти патроны. Хочешь найти машину своего приятеля на неосвещенной парковке? Используй заклинание и начни прикасаться к машинам, пока не увидишь его лица. (Каждая операция определения владельца требует порядка тридцати секунд).

Ходят слухи, что это заклинание может быть сорвано, если предмет был приобретен владельцем за похрустывающий новый чек всего за неделю до применения заклинания: таким образом, если твой таинственный стрелок приобрел совершенно новые пули прямо перед зарядкой оружия, это может значительно осложнить заклинание. (Если твой Ведущий решит, что это суеверие на самом деле работает, он может наложить на бросок штраф в 20 или даже 30 очков.)

Я Знаю Твою Цену

Цена: 3 незначительных заряда

Эффект: Когда ты успешно используешь это заклинание на ком-нибудь, ты можешь спросить Ведущего о том, что может заставить этого человека добровольно выполнить определенные действия. Например, ты можешь спросить: "Что заставит Урода простить Дирка Алэна?" и получить ответ: "Бессмертие". Вопрос "Что заставит этого человека убить кого-либо?" может получить немало ответов. "Угроза его друзьям" - кое-что говорит о личности человека. "Тысяча баксов и хороший ужин" - указывает на что-то совершенно иное.

Имей в виду, это заклинание дает тебе понять, что заставит человека *хотеть* совершить тот или иной поступок: другими словами, что бы они хотели приобрести в обмен на свое желание. То есть, если ты спросишь "Что заставит Ребекку прыгнуть в канализационный люк?", ты не получишь ответа вроде "Пляшущие по одежде языки пламени". Конечно, практически кто угодно, будучи подожженным, захочет прыгнуть во что-либо отвратительное, лишь бы сбить пламя. Но есть разница между тем, что ты хочешь сделать, и тем, что ты вынужден делать. (Воспламенение рассматривается как принуждение.)

Корыстная Воля

Цена: 4 незначительных заряда

Эффект: Это незначительная м'агия ущерба Плутомантии. Когда ты используешь это заклинание на кого-то, ты временно порабощаешь его силу воли и заставляешь причинять себе вред. В большинстве ситуаций, это может вылиться во что-то вроде: подставить себе подножку, прищемить дверью пальцы или врезаться головой в стену. Если поблизости есть что-то действительно опасное (как третий рельс (Пр. переводчика - контактный рельс для подвода тока к поезду) на железнодорожной станции), потенциальные повреждения куда значительнее. (Для данного заклинания "по-настоящему опасное" означает "может нанести урон при прикосновении". Зеркало не "по-настоящему опасно", даже учитывая, что кто-то может разбить его и перерезать себе глотку осколками.)

Если твоя жертва сжимает в руках пистолет, вполне реально попытаться заставить ее выстрелить в себя.

Это сильная сторона этого заклинания. Если ты находишься в действительно опасной зоне (забитая улица, строительная площадка, горящий дом) или если твоя цель вооружена огнестрельным оружием, это заклинание причинит урон как от значимой м'агии ущерба: полноценный результат броска вместо суммы выпавших цифр. Если ты выбросил 37 против вооруженной пистолетом жертвы, то нанесешь 37 очков урона, а не 3+7=10.

Обратная сторона этого заклинания в том, что у людей есть эта надоедливая свободная воля. Любая жертва этого заклинания может сопротивляться его приказам. Тем не менее, борьба против этой формулы вызывает проверку 10 ранга на Самоосознание и в качестве бонуса проверку 5 ранга на Сверхъестественное из-за атаки м'агией, так как цель борется со своим собственным неожиданным желанием навредить себе.

Значимые Формулы Плутомантии

Колесо Фортуны

Цена: 1 значимый заряд

Эффект: Это заклинание позволяет тебе сделать большое, общее предсказание, касающееся групп, тенденций, наций - даже всей экономики в целом. Как и "Прогноз Экономики", заклинание может быть до невыносимого расплывчатым и бесполезным в одно и тоже время: ты можешь узнать, что Компания Алекса Абеля потеряет 7,425,871.52$ за последующие восемь месяцев - но ты не узнаешь, как именно или как это можно остановить. (К тому же ни одно пророчество не не является стопроцентной гарантией: вселенная слишком хаотична для этого.) Ты можешь увидеть, что Всемирное Общество Освобождения находится под угрозой от кого-то, обладающего силой огня и мятежа, кого-то, кто принесет гнев бесчисленных эпох, кого-то ростом 5 футов 11 дюймов и 32 лет от роду - но ты не получишь имени или изображения.

Воля Банкрота

Цена: 1 значимый заряд

Эффект: Это значимая м'агия ущерба Плутомантии, и с ее помощью ты можешь заставить людей *действительно* навредить себе - засунуть пару ножей в розетку, выпрыгнуть из окна, воткнуть ключ от машины себе в глаз и *т.д*. Если заклинание сработало, оно наносит урон значимой м'агии ущерба, жертва пропускает свой следующий раунд, в отличие от незначительной м'агии ущерба, эффект этого заклинания не может быть преодолен успешной проверкой Души. Тем не менее, отсутствует и проверка на Самосознание: в основном все происходит слишком быстро, чтобы жертва в полной мере обрела ощущение само-предательства.

Я - Босс

Цена: 2 значимых заряда

Эффект: На следующие полчаса все, кто тебя увидит, примут тебя за своего босса. Это не означает, что тебя будут видеть как фигуру с некими неопределенными полномочиями: если этот охранник на военной базе получает приказы от Колонела Бодэна, он подумает что ты и есть Колонел Бодэн. Если секретарша в адвокатской конторе отвечает на звонки на имя Валли Шлегела, она увидит в тебе Валли Шлегела. Единственные люди, невосприимчивые к воздействия этого заклинания - это работающие на себя, безработные, обладающие независимым капиталом и инкарнации Человека-Без-Хозяина.

Когда ты говоришь, подчиненные слышат все твои слова, произнесенные голосом их начальника. Так что, если охранник спросит пароль, он не услышит того, что ожидает. Он услышит от Коронела Бодэна "Я забыл". Другая опасная ситуация появляется, если ты находишься в окружении двух или более людей с разными боссами, каждый из которых воспринимает тебя по-разному. И наконец, если ты окажешься в присутствии настоящего руководителя, заклинание рассеивается - так что надейся, что Коронел Бодэн или Валли Шлегел не придут в тот момент, когда ты пудришь мозги подчиненным. С другой стороны, если ты появишься перед мелкими служащими в компании их руководителя, они будут воспринимать тебя совершенно иначе - возможно, как босса их босса.

Ты можешь продлить заклинание еще на 15 минут за дополнительный значимый заряд. Этот заряд можно добавить в любой момент, пока заклинание в силе, при этом не будет необходимости в повторной проверке навыка.

Девальвация

Цена: 2 значимых заряда

Эффект: Это заклинание подвергает физические объекты воздействию коррозии и разложения. С помощью его применения возможен весьма обширный спектр наносимых повреждений: ты можешь сделать так, чтобы спустились шины автомобиля, или взорвалось ветровое стекло, или просто заставить машинный вал ржаветь, пока он не треснет. Ты можешь использовать это заклинание, чтобы рвать веревки, вышибать двери или освобождаться из наручников. Ты можешь разрушать любые твердые, неживые объекты, весом не более 50 фунтов. Если предмет содержит электронные компоненты, то сломать его куда как проще. При помощи этого заклинания ты способен сломать что угодно из механики или электроники, размером с фургон, так что справишься с автомобилем без проблем, но вот 100-фунтовая мраморная статуя окажется тебе не по силам.

Единственное, чего ты не можешь, так это заставить что-то попросту исчезнуть. Ты не можешь с помощью этого заклинания создавать или уничтожать материю: только выполнять определенные преобразования, делая объекты менее полезными.

Вашингтон На Проводе

Цена: 2 значимых заряда

Эффект: Для использования этого заклинания тебе потребуется записать свое имя где-либо на законном платежном средстве. Это должен быть счет, номиналом не более 20$ (стоимостью), иные детали, кроме этой себестоимости, не играют особой роли. Как только ты подпишешь его, представь мысленный образ человек, за которым ты хочешь установить слежку, а затем оплати счет и брось кубик. Купюра сама найдет дорогу в бумажник того, кого ты представил, за число дней, равное результату твоего броска (если, конечно, он был успешен). Как долго деньги остаются с ним или с ней, определяет Ведущий - обычно это около недели. (На самом деле, как долго 10$ пробудут в твоем кошельке?) Как только цель потратит деньги, счет вернется к тебе за срок от 2 до 20 дней. Как только он окажется в твоих руках, ты сможешь сконцентрироваться на нем и увидеть (со звуком), чем занималась твоя жертва в любое время, пока купюра находилась при ней. Таким образом ты сможешь наблюдать за ее деловым совещанием или слушать, о чем она говорила по телефону в такси - но если цель направилась в спортзал и оставила бумажник в своем шкафчике, ты не сможешь узнать, как она провела это время.

Многие в Оккультном Андерграунде тщательно исследуют любую попавшую в их руки купюру на предмет подписей и тратят деньги немедленно (или просто обменивают их), если находят их. Это подтолкнуло многих Плутомантов попросту подписывать каждую купюру, попадающую к ним в руки, для внесения неразберихи. Другие маскирую свои имена, изменяя надписи на что-то вроде "Фред Любит Кэсси", так что их имя на банкноте не выглядит как имя. А другие записывают имена при помощи микроскопа и и хирургического лазера.

Проклятье Плуто

Цена: 3 значимых заряда

Эффект: Ты можешь применять это заклинание только на кого-то с меньшим количеством денег, чем у тебя. Заклинание автоматически не срабатывает на тех, кто богаче тебя, так как их мистический потенциал больше - по крайней мере для Плутомантов. Тебе также нужно знать свою цель - знать ее лично, либо же видеть во время создания заклинания.

Успешное его применение, делает жертву бедняком. Она начинает терять деньги в геометрической прогрессии, начиная с одного цента в первый день после произнесения заклинания. На следующий день, потеря составит уже два цента. Еще через день - четыре.

Не так уж и страшно, не так ли? Считай дальше. Через месяц после применения заклинания, твоя жертва потеряет 5,368,709.12$. Это в дополнение к той сумме, которая уже была утрачена за предыдущие 30 дней. Так как сумму удваивается каждый день, это заклинание может обанкротить все Соединенные Штаты за какие-нибудь 50 дней. (Если бы оно срабатывало на странах. К счастью для стран, оно не срабатывает.)

Итак, в то время как незначительные утраты первой недели могут быть списаны на небрежность и диванные подушки, за которые заваливается мелочь, большие суммы требуют чего-то иного. Эти потери могут произойти из-за ограбления, мошенничества, неудачных вкладов или чего-то подобного. Это заклинание всегда находит возможность ударить по финансам жертвы.

Заклинание срабатывает лишь непосредственно на деньги, как-то наличность или банковские вклады. Оно не заставит цель потерять машину, дом, ювелирные украшения, долю в бизнесе и другие вещи, которые надо перевести в денежный эквивалент перед возможностью потратить. Многие неосведомленные жертвы "Проклятья Плуто" переводят все свои активы в наличность, как только их денежный запас подходит к концу, и, конечно же, эта новая наличность точно также уничтожается проклятием. Те же, кто знают, что к чему, немедленно начинают *покупать*, как только осознают

природу своего проклятия. Когда действие заклинания заканчивается, они могут продать свои приобретения и начать все заново. (Фондовый рынок является весьма удобным способом защититься от "Проклятья Плуто".)

Как только финансы жертвы подходят к нулю, действие заклинания прекращается. Единственная разница в применении заклинания на нищего и Аднана Кашогги в том, как много времени потребуется, чтобы высосать жертву досуха.

Сделка С Дьяволом

Цена: 5 значимых зарядов

Эффект: Это могущественное заклинание позволяет тебе получить чье-то повиновение в результате сделки - в независимости от того, хочет жертва этого или нет.

"Сделка С Дьяволом" содержит два этапа. Впервые использовав заклинание, ты немедленно узнаешь, чего твоя жертва хочет больше всего на свете. Это может быть нечто неосязаемое ("Я хочу долгую, безопасную, здоровую жизнь для меня и моей семьи"), воплощение мечты ("Я хочу написать следующий великий Американский роман" или "Я хочу ребенка от Джерри Сейнфелда") или что-то конкретное ("Хочу Алмаз Хоупа").

Знание чьей-либо заветной мечты могущественно само по себе. Если же ты дашь им это, получишь еще больше власти. (И все же, некоторые желания могут лежать за пределами возможностей даже могущественных магов: все преподаватели, редакторы и литературные агенты мира не смогут сделать следующий великий Американский роман из безнадежного мусора.)

Если ты все же тем или иным способом сделаешь так, чтобы мечта жертвы стала явью - будет ли это похищением Алмаза Хоупа или ночь с Джерри Сейнфелдом - ты сможешь заставить цель выполнить для тебя одно задание. Оно может оказаться настолько простым или сложным, насколько ты пожелаешь. Это может быть что угодно от "Дай мне коды запуска" до "Заключи продолжительное перемирие на Среднем Востоке". Теперь твоя жертва обязана работать над поставленной тобой задачей, пока та не будет завершена. Она все еще может тратить время на сон, приемы пиши и т.д., но теперь она жаждет этой цели с той же страстью, с которой относилась к мечте, которую ты выполнил. Каждый раз, когда цель совершает что-то полностью противоположное новой задаче, она подвергается проверке 10 ранга на Самоосознание.

Великие Эффекты Плутомантии

Сделать что угодно в мире своей собственностью. В течении суток управлять мировой экономикой. Встретиться (с помощью "совпадений") с любым живым человеком.

Слухи Оккультного Андерграунда

Плутомант Гровер Хирд разработал Плутомантическую технику слежки. Он ритуально "соединяет" две монеты одного достоинства и года и помещает одну из них на человека, за которым хочет проследить. Каждый раз, когда он подбрасывает оставшуюся монеты, она отскакивает в том направлении, где находится ее напарница. Конечно, связь не продержится вечно - и если цель избавится от отслеживаемой монеты или просто ее потратит, заклинание исчезает. Для Гровера нет никакого способа узнать, что это произошло, по крайней мере до тех пор, пока следящая монеты не начнет постоянно падать в разных направлениях. И все-таки, знакомые Гровера давно уже решили для себя никогда больше не носить макасин.

Book 2: The World of Our Desires - Chapter 10: Adepts. The Pornomancer

Порномант

АКА Соблазнители, Любовные Паразиты

Ты знаешь, что Обнаженная Богиня жива, а м'агии продолжает свое движении. Она изменила мужские порядки, торжествующе поднявшись из самых глубин женского угнетения. Следуй ее путем Влечения.

Просмотр видеозаписи Секты Обнаженной Богини был для тебя подобен прикосновению к ранам возносящегося Христа: доказательство истины, по крайней мере для тебя. Люди говорят, что это мог быть некий спецэффект, какая-то примочка компьютерной графики, но они не видели этой записи. Просто прикосновение к ней наставило тебя на путь. Ее просмотр - ну, именно он все и изменил. Ты понял, что Она реальна и ощутил Ее присутствие.

Теперь ты следуешь путем Влечения. Влечение это недостающее звено между желанием и единением, ковалентная связь между эмоциональной привлекательностью и космической взаимозависимостью, соединяющая то, чего ты хочешь, с тем, кем ты являешься. Влечение это поцелуй, колеблющийся между флиртом и привязанностью, нежность, превращающая привязанность в любовь, всплеск любви и страсти.

Обнаженная Богиня открыла Себя новой эре. С самых глубин подчиняющей, эксплуатирующей мужской власти поднялась Она в величии и превосходстве. Она это секс, и тайна, и личность, и анонимность смешанные в одно целое.

Как последователь Обнаженной Богини ты на короткой ноге с самим космосом. Ты можешь прокатиться на разрушающей волне совпадений и объять бьющееся сердце желания.

Ее слово - Влечение. Неси его миру. Готов он или нет, но она уже идет.

Центральный парадокс Порномантии в том, что творческая сила поступает из механического подражания. Ты получаешь заряды, скрупулезно воссоздавая сексуальные акты из порнографического репертуара Обнаженной Богини, в то время как добровольный секс иссушает твои силы. Самый сильный, истинный порыв, доступный человеку, запрещен для тебя, если только он не повторяет акт твоего идола.

М'агия Ущерба Порномантии

М'агия ущерба Порномантии не нанесет тебе реального ущерба; ты просто *ощутишь* дикую, невыносимую боль, разрывающую все твое тело. Врачи не смогут обнаружить поврежденных тканей (воображаемые повреждения Порномантии не могут быть исцелены медициной!), что никоим образом не уменьшит твоих страданий. Более того, твое тело продолжает верить, что было ранено - так что, если ты не получишь м'агического лечения, эти очки здоровья *никогда не будут восстановлены*. Если м'агия ущерба Порномантии прикончит тебя, коронер скорее всего почешет затылок и запишет "сердечную недостаточность".

К счастью, Порномантам совсем не просто причинять людям вред; даже незначительная м'агия ущерба требует значимого заряда. Тем не менее, если тебе случится заниматься сексом с Порномантом во

время использования заклинания, оно может стать *значимой* м'агией ущерба. Это открывает довольно раздражающую вероятность того, что твоя обманчивая Немезида прикончит тебя зарядом, который ты же и помог получить.

Особенности

Получение Незначительного Заряда: Проведи согласованный с Обнаженной Богиней сексуальный ритуал длительность около одного часа.

Получение Значимого Заряда: Воспроизведи сцену из порнофильма Обнаженной Богини с людьми, похожими на других актеров из фильма, в месте, чертовски напоминающем то, где была снята запись.

Получение Великого Заряда: Воспроизведи нечто из фильма или жизни Обнаженной Богини, чего еще *никто* до тебя не воспроизводил. (Именно поэтому члены Секты Обнаженной Богини проводят так много времени в расспросах и погоне за ее бывшими, родственниками, школьными друзьями и т.д. Воспроизведение должно быть *точным*, вплоть до занятия сексом с тем же человеком в том же месте.)

Табу: Если у тебя когда-либо будет секс вне ритуального контекста, ты потеряешь все свои заряды. Настоящая проблема для любви, не так ли?

Случайная М'агия Домена: Порномантия функционирует, создавая и вызывая влечение. Это могущественная м'агия подчинения, совпадений и убеждения. Она значительно слабее, когда дело касается внесения в мир физических изменений.

Начальные Заряды: Свежесозданный Порномант обладает четырьмя незначительными зарядами.

Подсказки По Зарядам: Доступность добровольных партнеров увеличивает силы Порноманта. Котерия Порномантов может без особых проблем получать по 2-4 значимых заряда в день. Менее организованные группы одиночек могут собирать по 1-2 незначительных заряда в сутки и 1-2 значимых заряда каждую неделю с неизвестными партнерами - если вышеназванные партнеры согласятся придерживаться сценариев Порномантии для получения зарядов.

Заметки: Порноманты существуют только только в пределах Секты Обнаженной Богини. Каждый Порномант должен быть либо членом секты, либо формальным членом секты или же иметь наставника, который является/являлся членом секты.

Незначительные Формулы Порномантии

Ты Знаешь, Что Хочешь Этого

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Это заклинание позволяет тебе влиять на разум твоего слушателя, заставляя свои аргументы выглядеть более обосновано и привлекательно. Вот как это работает: после применения заклинания, следующий твой бросок на социальное взаимодействие (имеются в виду такие навыки как "Обман", "Очарование" или "Продажа Снега Эскимосам") получает сдвиг в +20%.

Доспех Желания

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Следующий, кто попытается на тебя напасть, должен сделать для этого успешную проверку Души. Даже если головой он понимает, что должен выстрелить в тебя или вышибить тебе мозги, каким-то образом ему этого на самом деле не хочется. Если он преуспел на проверке Души и причинил тебе вред, то подвергается стрессовой проверке 4 ранга на Жестокость. Если бросок Души провален, он не только теряет свой ход, но и должен сделать проверку 4 ранга на Беспомощность.

Неудача

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Ты можешь заставить кого-либо перебросить успешный бросок, который он только что сделал. Ты не можешь использовать это заклинание на кого-либо с большей инициативой, чем у тебя; но как только приходит твой черед ходить, ты можешь использовать "Неудачу" и придержать ее, временно бездействуя, до конца раунда, пока не появится броско, на который ты захочешь повлиять. Если ты не используешь заклинание в том же раунде, ты можешь подождать и дать ему сработать в следующем - но в это время ты не можешь делать чего-либо еще. Если ты применяешь его вне боя, то можешь ходить, разговаривать с людьми и выполнять простые действия, но если ты возьмешься за что-то, требующее концентрации и внимания (другими словами, требующее броска), то эффект заклинания теряется вместе с зарядом.

Ровный Ход

Цена: 2 незначительных заряда

Эффект: Ты можешь применить это заклинание в любой момент, чтобы провести перестановку только что сделанного броска. Это заклинание можно использовать как реакцию - то есть, если ты решишь применить его в бою, оно не потребует полноценного раунда.

> **Пример:** Порномант Синди обладает навыком "Борьба" - 30%. Атакуя юного Сатаниста, она выбрасывает 71 в свой боевой раунд - однозначный промах, предположим, что она не может воспользоваться обычной перестановкой. Тем не менее, Синди использует заклинание "Ровный Ход" на свою атаку, чтобы переставить результат. На этот раз она преуспевает, и атака проходит успешно без необходимости тратить дополнительное действие.

Язык Без Костей

Цена: 3 незначительных заряда

Эффект: Стоит тебе применить на кого-либо это заклинание, как его навык "Обман" падает до 0% на весь период вашего общения. Жертве приходится либо рассказать всю правду, либо совсем замолчать. У нее не остается даже возможности воспользоваться полу-истиной (как, например, сказать "Джоанн сказала, что хочет *убить* меня!", когда на самом деле Джоан произнесла "Я убью тебя, если ты сорвешь эту вечеринку"), разбавлять правду (говоря "Сэм на самом деле заинтересован в этой инвестиции", когда слова Сэма были "Инвестиция довольно любопытна, но я не могу вложить деньги прямо сейчас") или представлять информацию, на самом деле рассчитывая обмануть (сказать "Я чистосердечно верю, что принятие этого закона приведет к росту промышленности", когда на самом деле ты считаешь, что рост будет наблюдаться лишь в твоем ее сегменте).

Слепота

Цена: 3 незначительных заряда

Эффект: Если ты успешно применил на кого-то это заклинание, цель теряет свой следующий ход и стоит на месте, ничего не предпринимая - на самом деле даже не думая. Она не может совершать бросков навыков, включая "Уклонение", хотя для удара по ней в бою все еще требуется нормальный бросок.

Если ты используешь заклинание в бою, жертва потеряет свой следующий ход, но быстро оправится, ведь это все-таки опасная ситуация. Если же ты применишь его вне боя, оно отвлечет внимание жертвы примерно на 30 секунд; цель просто будет таращиться в пространство, не реагируя на не угрожающие ей раздражители. (Имей в виду: женщина, идущая мимо - не угрожающий раздражитель. А вот женщина, идущая мимо, сжимая в руках ружье или мачете, уже нет.)

Значимые Эффекты Порномантии

Номер Девять

Цена: 1 значимый заряд

Эффект: Твое основное любовное заклинание - или по крайней мере *соблазняющее* заклинание. Если оно срабатывает, жертва больше всего на свете захочет заняться с тобой сексом, независимо от своей обычной сексуальной ориентации, личных предпочтений и иных мыслей на твой счет. Если кто-то ненавидит тебя или ты вызываешь у него отвращение, это заклинание не заменит данных эмоций; жертва просто испытает на себе все прелести кардинального конфликта этих чувств. Если ты откажешься удовлетворить ее потребности (а в некоторых обстоятельствах, если ты согласишься), возможно, жертве придется столкнуться с проверкой Самоосознания или Беспомощности.

Испепеляющий Взгляд

Цена: 1 значимый заряд

Эффект: Если ты обладаешь основанным на Душе навыком типа "Сексуальное Очарование", то можешь на постоянной основе увеличить его на 5%. Если же такого навыка нет, ты можешь взять его равным 5%. Тем не менее, подобным способом ты никогда не сможешь поднять его выше 72%, если ты женщина - именно таким уровнем обладала Обнаженная Богиня. Если же ты мужчина, то не сможешь поднять его выше 66% - значение наиболее частого партнера по съемкам Обнаженной Богини.

На самом деле этот навык не так уж сильно влияет на внешний вид; в большей степени это отношение, способность флиртовать и способ подачи самого себя. Он не позволяет тебе хорошо выглядеть. Он позволяет тебе лучше выглядеть во время секса.

Своевременность

Цена: 1 значимый заряд

Эффект: Обладая довольно странным эффектом, "Синхронность" отправляет тебя туда, где тебе *следует* находиться. Это может то время и место, где твой друг нуждается в помощи. Это может оказаться верным местом, чтобы извлечь выгоду из великолепной возможности (или, по крайней мере, узнать о ней). Оно может отправить тебя в ресторан, где два твоих худших врага только что встретились, чтобы спланировать твое уничтожение.

Это не телепортация. Ты тратишь заряд и оставляешь Ведущему решение о том, где тебе следует находиться, и создание приемлемого (неважно, насколько сомнительного) способа добраться туда. (Твой Ведущий вполне может попросить совета в разработке способа доставить тебя на место.)

Имей в виду, то, что заклинание приводит тебя туда, где ты должен быть, еще не означает, что ты будешь готов к тому, с чем столкнешься. Следует быть готовым ко всему, так как никогда не знаешь, когда твоя Богиня приведет тебя в неприятности...

Психологическая Травма

Цена: 1 значимый заряд

Эффект: "Психологическая травма" - отличное название для незначительной м'агии ущерба Порномантии, так как весь урон находится в сознании жертвы (как уже объяснялось ранее). Что не сделает жертву менее мертвой, если заклинание ее прикончит. Как было написано выше, если ты в данный момент занимаешься сексом со своей целью, ты можешь использовать это заклинание как значимую м'агию ущерба.

Самоуничтожение

Цена: 2 значимых заряда

Эффект: Ты можешь использовать это заклинание в любой момент, превращая любой успешный бросок в неудачу. Человек, сделавший бросок, должен находиться в твоей зоне видимости. Если ты применяешь его во время боя, он не рассматривается в качестве твоего действия на этот раунд, *и* ты можешь применять его прежде чем придет твоя очередь согласно заявленным инициативам, ровно как и после. (Некоторые Порноманты предпочитают называть это заклинание "Молот Недотепы", но Дафни Ли настаивает на названии "Самоуничтожение".) Как бы оно не называлось, это заклинание не может быть использовано на какую либо Великую м'агию.

Паралич

Цена: 2 значимых заряда

Эффект: Это именно то, что гласит название. Цель заклинание не может двигаться, кроме рефлекторных функций вроде дыхания, моргания, незначительного поддержания равновесия. Жертва не может двигаться, пока произнесший заклинание не разрешит ей, пока не пройдет два часа с момента обездвиживания или пока она успешно не превзойдет заклинание. Чтобы справиться с заклинанием, требуется совершить бросок Души со сдвигом в -30%. (Колдуны, прибегающие к этому броску, могут воспользоваться перестановкой своего броска Души; остальным поможет лишь удача.)

Во время боя попытки сбросить заклинание могут применяться один раз за раунд. (По понятным причинам парализованные совершают свои действия последними в раунде.) Для парализованных адептов все еще возможно применение заклинаний (вместо попыток освобождения от паралича), но любой парализованный человек рассматривается как обездвиженный для сдвигов на атаку.

Внутренние Муки

Цена: 3 значимых заряда

Эффект: Это заклинание является прямой атакой на душу и рассудок цели. Во время создания заклинатель выбирает один из пяти психических стрессов, после чего (в случае успеха) жертва должна совершить стрессовую проверку. Ранг стресса равен единицам в результате броска. (Если ты выбросил 23, это проверка 3 ранга. Если 19, то 9 ранга.) Если цель проваливает бросок, она все еще получает сорванную метку и выходит из себя, но успешная защита против "Внутренних мук" *не* дает загрубевшую метку на данной шкале.

Великие Эффекты Порномантии

Сделай так, чтобы все адепты какого-либо Пути м'агии "случайно" оказались в одно и тоже время в одном и том же месте. Стань так же популярен и известен, как Стивен Кинг, независимо от таланта. Отмени эффект одного заклинания (даже если оно кого-то убило)...

Слухи Оккультного Андерграунда

Британский Порномант-вор по имени Бо Джинглз - нет, это не ее настоящее имя - создала защитное заклинание, основанное на маленьких рекламных карточках, которые лондонские проститутки прикрепляют в телефонных кабинах. Бо всегда таскает с собой пачку таких карточек. Когда на нее нападают, она бежит. (Не если: когда. Она отверженный Порномант, что означает, что на каждого друга, которого она может купить, несколько групп его врагов всегда могут купить больше.) Когда ее преследуют, она бросает карточки и применяет заклинание. После этого ее преследователи не могут продолжить ее преследование, пока не соберут все выброшенные ей карточки - как в вампирических легендах о рассыпанных семенах или монетах. В конце концов именно оттуда она почерпнула эту идею.

Book 2: The World of Our Desires - Chapter 10: Adepts. The Urbanomancer

Урбаномант

АКА Крысы

Ты знаешь, что город разбивает человеческие сердца. Ты живешь ради задних дворов, орущих котов, беспомощных бомжей, подтянутых любителей бега трусцой, измотанных пассажиров в общественном транспорте и всех остальных жителей, делающих твой город тем, чем он является. Именно так: твой город. Ты на самом деле понимаешь, что значит сказать, что владеешь этим городом.

Города - сложные творения. Тысячи и тысячи человек, акры и акры бетона, канализация под ногами, строения, нависающие над головой, запутанная экология крыс и голубей, кровавые пищевые цепочки улиц. Все это формирует гигантский, хаотичный, живой организм.

Города сложны, непонятны и полны очарования. Вот почему ты сделал один их них своей женой.

Граффити, трафик, преступность, с 7 до 23, бунты, парки. Они сливаются в одно целое, если смотреть достаточно внимательно. Ты видишь городские шаблоны, исследуешь их и придаешь им новые формы. Ты знаешь, что истинный город тот, что являлся тебе во снах, и, если ты будешь достаточно усерден, то сможешь воплотить эти сны в жизнь.

Ты ощущаешь неторопливое, зачаточное сознание толпы - оно кипит в твоих легких при каждом вздохе. Ты ощущаешь узкие проломы между районами, проломы, заглатывающие людей целиком. Ты держишь белого аллигатора и мутировавших крыс в качестве питомцев. Ты знаешь, почему поздней ночью в метро время становится густым как патока. Ты знаешь, что будет, если постучать в неприметную зеленую дверь на пересечении 92-ой и 4-ой улиц. Ты умеешь читать имена за именами. Ты можешь отправиться на Крысиную Аллею, и даже если ты не хочешь знать, что стало с костями мертвеца - ты можешь это.

Центральный парадокс Урбаномантии в том, что город - это все, а все - это город, хотя нет ни одного мужчины, в котором город бы на самом деле нуждался, ни одной женщины, чья потеря хоть как-то повлияла на него, никого, чьи пагубные пристрастия на самом деле могли бы повлиять на его размеры. Это и есть парадокс улиц, на которых ты построил свою обитель могущества.

М'агия Ущерба Урбаномантии

Городу кажется, что ты ему не по душе и он бросается вперед. Выпавший из здания кирпич, укус пса, острое лезвие ножа в толпе, автомобильная авария. Этот стиль великолепно подходит для атак в виде несчастных случаев, но срабатывает он только если жертва в правильно месте в неправильное время. Если ты воспользуешься м'агией ущерба посреди драки в доме жертвы, то эффект не проявится, покуда она не отправится на работу на следующий день. Само собой, если цель преследует тебя сквозь толпу людей, м'агия подействует куда быстрее.

Особенности

Каждый Урбаномант может настроиться лишь на один город, в котором должны проживать по крайней мере сто тысяч жителей.

Создание Незначительного Заряда: Изучай город в течении четырех часов. Это может быть что угодно от прогулки по задним дворам, изучая закономерности расположения мусорных баков, до изучения лиц прохожих из своего окна или анализа карт преступности и пожаров с целью обнаружения между ними взаимосвязи.

Создание Значимого Заряда: Окажи на город значимое влияние - заблокируй важный перекресток, вызови панику, сообщив о заложенной бомбе, увеличь количество полиции в криминогенному районе, организуй концерт, который привлечет внимание тысяч людей. В качестве альтернативы ты можешь добиться, чтобы в твою честь назвали какую-то часть города - улицу или здание. В зависимости от того, насколько большое значение имеет этот объект, он может приносить тебе от заряда раз в год, вплоть до регулярных ежедневных зарядов. Планировщик города - *отличная* работа для Урбаноманта.

Получение Великого Заряда: Измени значительную часть города на постоянной основе. Стать причиной Великого Лондонского Пожара подойдет, как и быть ответственным за проектировку городского метрополитена. Как вариант, добиться переименования города в твою честь.

Табу: Магия Урбономанта полностью исчезает за пределами выбранного им города, но он все еще обладает своими зарядами, когда вернется. Тем не менее, находиться за пределами города не комфортно - как заядлому курильщику какое-то время обходиться без затяжки. Сначала это просто вызывает беспокойство. Потом доставляет неудобства. И наконец, становится попросту невыносимым - ему нуден его город. Сила привычки и захватывающие его ощущения подчиняют Урбаноманта, делая его совершенно неуравновешенным. Вполне возможны сдвиги навыков в -10% или даже в -20% в зависимости от того, как долго он находился вне города, и, возможно, допустимы стрессовые проверки на Беспомощность или Одиночество.

Урбаномант также теряет все заряды, если дотронется до земли, на которой построен его город. Что делает парки довольно безопасными местами для тех, на кого охотятся Крысы: ботинки заклинателя защитят его, но даже так многие из них чувствуют себя не в своей тарелке, находясь так близко к немощеной земле. Броско в Урбаноманта горсти земли вполне способен лишить его зарядов, если земля коснется кожи.

Случайная М'агия Домена: Все, что подчиняется силам города - не конкретные личности, но группы, толпы и так далее. Сбор информации о городе.

Подсказки По Зарядам: Урбаноманты должны придавать большое значение тому, где именно они ходят во время своих блужданий по выбранному ими городу, так как многие важные городские ориентиры обычно располагаются посреди парков или иных островков природы. В целом же, средний Урбаномант может получать 1-2 незначительных заряда ежедневно, просто таращась из окна или бродя по округе, и 3-4 значимых заряда в месяц, не рискуя привлечь к себе внимание в качестве нарушителя общественного порядка.

Заметки: Слово "Урбаномант" сочетает в себе греческие и латинские корни, что раздражает грамотеев и оккультистов старой закалки. Многие Крысы не могут просто оставаться безучастными и считают, что более правильный термин - "Полисургист" - звучит по-дурацки.

Незначительные Эффекты Урбаномантии

Проездной

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Заклинание позволит тебе использовать любой общественный городской транспорт бесплатно и так эффективно, как это только возможно. Турникеты распахиваются перед тобой,

кондуктора не обращают на тебя внимания и так далее. Эффект длится на протяжении одного путешествия до одной, заранее выбранной точки назначения. Незначительный вариант этой формулы позволяет тебе избежать особенно крупных пробок во время своего путешествия.

Баллончик с Краской

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: ты можешь оставить скрытое где-то в городе сообщение, которое может быть прочитано лишь определенной группой людей, выбранной тобой при создании заклинания (то есть "Бренда Лоусан" или "все члены Новой Инквизиции"). Во время сотворения заклинания ты должен находиться в том районе, где хочешь оставить сообщение. За 3 незначительных заряда ты можешь заставить заклинание самостоятельно отыскать выбранные тобой цели, при условии что они находятся в городе.

Сообщение может принять множество форм - незаконно разрисованная граффити стена, рисунок мелом на тротуаре, пропетая проходящим мимо ребенком песенка, копошение крыс, внезапно складывающееся в осмысленные слова. Сообщение должно содержать не более 20 слов. Обратная сторона заклинания в том, что любой Урбаномант, проходящий через район, где ты оставил сообщение, знает, что здесь был использован "Баллончик с Краской", и может потратить незначительный заряд, чтобы прочитать сообщение. Послание будет ждать своего адресата в течении недели.

Получении подобного сообщения в первый раз вызывает проверку 3 ранга на Сверхъестественное. Во второй раз - 1 ранга.

> **Пример:** Лео Теофилус, известный лондонский Урбаномант, хочет связаться с Дирком Алленом. Он применяет "Баллончик с Краской", используя 3 заряда, и тут же мусор, разбросанный вокруг скамейки в чикагском парке, где Аллен приканчивает бутылку, подхватывает внезапный порыв ветра, складывая звуки в форму слов.

Знание Улиц

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Ты можешь узнать какой-либо факт о самом городе или группе людей, но не о конкретном жителе. В частности, ты можешь выяснить где расположены все входы в здание, какой процент население поддержит кандидатуру Джефри Арчера на пост мэра или какая банда контролирует местность между Фортескью и Монтгомери. Ты не сможешь узнать, поддерживает ли Джон Апплеби Джефри Арчера в качестве мэра или где он живет - хотя, если тебе известно, что он член Франкмасонского Общества Ислингтона, ты можешь выяснить, где они встречаются и начать с этого.

Лицо В Толпе

Цена: 2 незначительных заряда

Эффект: Ты буквально растворяешься в уже существующей толпе. Твои характеристики не меняются - просто за тобой становится чертовски сложно уследить, другая сторона чрезмерного изобилия человечества. Все попытки проследовать за тобой или найти тебя получают сдвиг в -50% до тех пор, пока ты не покинешь толпу.

Взгляд Паразита

Цена: 2 незначительных заряда

Эффект: Тебе потребуется крыса, голубь или подобное городское животное, чтобы использовать это заклинание. Теперь ты сможешь видеть глазами этого зверя, управляя его действиями, покуда они остаются естественными для этого создания - например, ты можешь направить голубя в определенный район, но не заставить его атаковать кого-либо. Эффект продлится до тех пор, пока ты его не отменишь, но переключаться между своим зрением и восприятием животного не выйдет; стоит тебе вернуться в себя, как действие заклинания прекращается.

Чума На Твой Дом

Цена: 3 незначительных заряда

Эффект: Эта незначительная м'агия ущерба Урбаномантии. Как уже было описано ранее, город, вопреки всем доводам разума, нападает на цель, если та находится в потенциально опасной ситуации.

Значимые Эффекты Урбаномантии

Одиночество В Толпе

Цена: 1 значимый заряд

Эффект: Цель этого заклинания становится парией на неделю. Никто не нападает на нее и не насмехается в открытую, но каждый отчетливо избегает ее общества. Если жертва попадет в толпу, люди будут стремиться сохранить дистанцию как минимум в фут. Общение с окружающими станет столь кратким и деловым, сколь это возможно. Единственное исключение составляют близкие друзья и родственники, которые относятся к жертве как прежде. Проверки на Одиночество и Беспомощность вполне вероятны в сложившихся обстоятельствах.

Моя Сфера Влияния

Цена: 1 значимый заряд

Эффект: Очень важное заклинание, устанавливающее твое м'агическое господство над определенной областью - вплоть до квадратной мили городской территории, которая должна быть обозначена четкими границами, как то: Плэтфилд (парк в Манчестере, пр. Переводчика) или Кингсфорд (аэропорт в Сиднее, пр. Переводчика). Ты автоматически ощущаешь любую м'агию в районе и можешь определить ее тип - будь то криминальная деятельность или деятельность члена Секты Обнаженной Богини и т.д.; ты можешь получить дополнительную информацию о происходящем стоимостью в один незначительный заряд за каждый интересующий тебя аспект. Это заклинание следует обновлять каждую неделю, кроме того оно может быть применено лишь на одну область одновременно. Получаемые от него эффекты могут быть изменены, увеличены или уменьшены при каждом обновлении.

Использование "Моей Сферы Влияния" на области содержащей значимый узел Клиомантии позволяет Урбаноманту получать из этого узла по одному незначительному заряду ежедневно, если никто не успеет получить его раньше. Тем не менее, Клиомант, прибывший на место первым и собравший значимый заряд с узла, так же вытягивает - но не получает - однотипный заряд из Урбаноманта, в чьей зоне влияния находится. Урбаноманты и Клиоманты ненавидят друг друга, ведя жестокие и затяжные м'агические войны.

Поворот Не Туда

Цена: 2 значимых заряда

Эффект: Заклинание гарантирует, что во время своей следующей поездки по городу цель прибудет в то место, где ты хочешь ее видеть. Жертва может оказаться перед твоим домом или посреди самого опасного квартале, без разницы. Как обычно, толпы, трафик и совпадения выступают в качестве принуждающего фактора. Единственный способ избежать данного эффекта заключается в применении иного заклинания, связанного с путешествиями. Иные попытки сопротивления лишь сделает воздействие более очевидным и, возможно, болезненным - тебя может сбить машина, а скорая доставит прямо до парадной двери адепта, например, сломавшись в столь удачный момент.

Безумие Толпы

Цена: 3 значимых заряда

Эффект: Заклинание начинает бунт. Чтобы вспыхнул бунт, потребуется некое уже имеющееся напряжение, вызванное неким поводом, - возможно, созданным самим Урбаномантом. Ты можешь определить район, в котором начнется мятеж и цель, вокруг которой толпа сплотит свой гнев. Цель должна иметь некое отношение к тому напряжению, на основе которого ты создал свое заклинание. Будь осторожен: тебе нужно лично присутствовать в точке отсчета, чтобы произнести заклинание, а эффект его незамедлителен. (Ведущий, эффект эквивалентен получению 51 на броске бунта или даже больше, смотри соответствующий раздел.)

Наполеон Ноттингхилльский

Цена: 3 значимых заряда

Эффект: Применение данного заклинания на человеке вызывает быстрый карьерный рост, позволяя этой личности получить силу и уважение в какой-либо области. Все происходит в течении 3 месяцев. Конкретный пост не может быть выбран заклинателем, но зависит от личностных характеристик цели - это может оказаться должность общественного оратора, преступного главаря, городского представителя, главы соседского дозора и так далее. Ты можешь использовать это заклинание на себе. В дальнейшем цель, получившая начальное ускорение, вполне может продолжить данную деятельность, полагаясь уже на собственные достоинства, или, само собой, просто просрать все достигнутое.

Бездомный воитель

Цена: 3 значимых заряда

Эффект: Многие люди, бездомные в течении долгого времени, начинают терять свои личности, сливаясь с городскими стереотипами и становясь восприимчивыми к Урбаномантическому контролю. Это заклинание позволяет Урбаноманту использовать свой разум для контроля одного из этих несчастных. Цель должна находиться в зоне действия "Моей Зоны Влияния" адепта (см. "Моя Зона Влияния" выше) во время произнесения заклинания или же быть иной способ м'агически определить его месторасположение. Урбаномант не может одновременно контролировать и свое собственное тело. С другой стороны за каждый дополнительно потраченный значимый заряд можно в одно и то же время контролировать на одного бездомного больше.

У заклинания есть два негативных момента. Во-первых, контролируемые таким образом люди едва ли находятся в хорошей физической форме. Заклинатель может использовать свои собственные физические навыки, но они ограничены Телом жертв, которое обычно равное 20 + d10 или около того. Использование заклинания вызывает проверку 6 ранга на Самоосознание и 7 ранга, если контролируется более одного человека. Жертвы страдают от проверки на Беспомощность 10 ранга, если они сопротивляются контролю - если, конечно, они еще не являются жертвами постоянного безумия. Любой бездомный с пятью проваленными метками на какой-либо шкале не может

сопротивляться этому заклинанию. Как только заклинание прекращает свое воздействие, жертва подвергается проверки 8 ранга на Самоосознание.

В некоторых больших городах есть бездомные, окончательно растерявшие свою личность под воздействием этого заклинания и просто сидящие на одном месте, ожидая, пока тот или иной Урбаномант не решит сделать их своим инструментом.

> **Пример:** Юлиуса, продажного члена городского совета и Урбаноманта, серьезно раздражают несколько бесстрашных дюков, как-то ночью вздумавших вести дела в его Зоне Влияния. Потратив шесть значимых зарядов, он вселился в четырех бомжей и отправил их против той группы.

Дорожное Происшествие

Цена: 3 значимых заряда

Эффект: Это значимая м'агия ущерба Урбаномантии.

Великие Эффекты Урбаномантии

Сделай кого-либо мэром города, начни восстание в нескольких городах по всему миру, уменьши уровень преступности по всей Америке, создай посреди города новое здание, чье появление никто не заметит...

Слухи Оккультного Андерграунда

Поступают плохие новости об Урбаномантах Чикаго. Они запустили свои пальцы в коридоры политической власти и теперь способны использовать копов вместо бомжей в качестве своих "Бездомных воителей". Сиэтл стал слишком наглым, и они утопили его в пучине бунтов МТО (Мировая Торговая Организация), а теперь они обратили свое внимание на Куала-Лумпур (столица Малайзии, пр. Переводчика). Никто не умеет выражать свое недовольство так, как Крысы Чикаго.

Book 2: The World of Our Desires - Chapter 10: Adepts. The Videomancer

Видеомант

АКА Гики

Ты знаешь о силе ящика. ТВ-гайд давно уже стал твоим ТВ Гуру. Миллионы людей, изо всех сил концентрирующихся на этом алтаре развлекательной индустрии, едва ли могут выступить в качестве твоих помощников, но достаточно и той энергии, которой они его наполняют. Ты можешь прикоснуться к ней, шагнуть за экран и выжать чистую силу из глазных яблок Америки. Телевидение - это все.

Наиболее значимым открытием 20 века оказалось телевидение. Как много человек, не обладающих телевизором, тебе известно? Оно могущественнее атомных бомб, его можно найти в тех уголках мира, куда не добираются даже самолеты, и нет более универсальной техники. Люди говорят о телевидении, узнают новости из телевизора, обучаются, как правильно одеваться и танцевать. Подтверждая превосходство мировой развлекательной индустрии, люди проводят часы с пультом дистанционного управления в руке, откинувшись на спинку дивана, припав к легендарной стеклянной груди. Люди без телевидения - ненастоящие люди.

Телевидение заменило общество, а ты стал одним из немногих пророков, познавших эту тайну. Раньше люди полагались на мерзкие, неэффективные, несовершенные способы личного общения. Теперь миллионы могут смеяться над одной и той же шуткой, слушать одну и ту же песню или плакать над одной и той же трагедией все вместе.

Телевидение предлагает настоящий рог изобилия новизны: телепрограммы из всех стран, шоу для любых возрастов, процветающее кабельное телевидение с тематическими каналами или даже все это одновременно.

Но с какой стати тебе во все это вмешиваться?

Ты любишь смотреть. Тебе нравится наблюдать за событиями со стороны. А тут ты властен переключать каналы и контролировать происходящее, даже когда оно происходит где-то еще.

Все смотрят телевизор, но лишь ты по-настоящему его видишь. Ты получаешь скрытые послания: вещи, которые ни писатели, ни режиссеры, ни актеры никогда не стремились показать, даже не осознавали, что именно они делают. Помещение правильной рекламы посреди записи может коренным образом изменить ее значение, точно так же, как и добавление частицы "не" перед каким-либо словом в предложении может полностью поменять его смысл. Вот почему ты должен продолжать смотреть. Потому что изображения продолжают меняться. Мир продолжает меняться. Каналы продолжают меняться. И ты меняешь их, даже если они изменяют всех остальных.

Центральный парадокс Видеомантии в том, что телевидение и соединяет, и изолирует одновременно. Ты можешь принимать участие в общемировом взаимодействии, даже если на пятьдесят миль вокруг нет ни одной живой души. Телевидение дает иллюзию единения, принадлежности к обществу, даже если на самом деле оно оставляет тебе столь одиноким, сколь только может быть человеческое создание.

М'агия Ущерба Видеомантии

Видеоманты не обладают м'агией ущерба.

Особенности

Структура зарядов Видеомантии проще и лучше организована, чем во многих иных Путях, но в то же время не столь универсальна. Получение зарядов и табу основаны на идее, что каждый Видеомант привязан к выходу определенных телевизионных серий. Это должна быть регулярная запланированная передача или шоу на кабельном (извиняйте, фанаты Мира Вейна: общедоступность не прокатит), которое продолжает или когда-то выпускало по крайней мере еженедельные эпизоды. Вот и все.

Видеоманты получают заряды просматривая свои программу (или программы), являющиеся их фетишем, а в качестве табу выступает пропуск их шоу. (Просмотр записи какого-либо типа ничего не дает.) Отключение электричества посреди шоу? Удар молнии в телевизионную вышку? Не повезло, Гик. (Тем не менее, специальные выпуски новостей не нарушают табу.)

Гики могут иметь более одного шоу-фетиша, что зачастую является обоюдоострым мечом. Он не только удваивает шанс нарушения табу, для телепередач, идущих на разных каналов, вполне возможна ситуация, когда они идут одновременно. Если подобное происходит, Видеомант "в кандалах" - он не может выбрать какое-либо шоу, поскольку выбор одного влечет пропуск другого. ("В кандалах" - это мореходный термин. Говорят, что судно в кандалах, когда ветер уже начал дуть, но корабль все еще не может тронуться с места.) Остается только надеяться, что одно из них отменят, хоть это и ужасно для Видеоманта; все равно что надеяться на смерть человека, в которого ты действительно безумно влюблен.

Видеомант может добавить передачу к своей коллекции мистически значимых программ, потратив значимый заряд и проведя успешную проверку Души. Если он смотрит мировую премьеру передачи и решает тут же добавить ее, заряд не требуется. Как только Видеомант подписался, он не может отказаться от передачи до самой смерти или ее прекращения - а в случае увлечения повтором на кабельном, даже его прекращение не сможет гарантированно разорвать эту связь. Если передачу показывают в прямом эфире, она все еще связана с тобой.

Получение Незначительного Заряда: Посмотри повтор своего шоу один раз от начала и до конца, *ничего* не пропуская - даже ни единого рекламного ролика.

Получение Значимого Заряда: Посмотри новый эпизод своей программы от начала до конца. (Ночные передачи новостей всегда рассматриваются в качестве "новых эпизодов".)

Получение Великого Заряда: Выступи в качестве звезды одного из эпизодов твоей передачи. Чтобы стать "звездой", тебе нужно быть на экране по крайней мере 50% времени эпизода.

Табу: Пропустить какой-либо эпизод своего шоу, если его показывают в той местности, где ты в данный момент находишься. Ты также потеряешь все заряды, если твою передачу отменят. (Хотя ты все еще можешь получать незначительные заряды от повторов.)

В то время как сочетание этого табу и схема накопления зарядов во многом несколько чересчур изобильно, оно же означает, что ты попадаешь в весьма неприятное положение, если кто-то выяснит твое расписание и нападет во время передачи. Ты можешь либо начать защищаться (и потерять все свои заряды), или попытаться продолжить просмотр (и скорее всего оказаться чудовищно избитым).

Случайная М'агия Домена: Видеомантия - это понимание людей и событий посредством наблюдения. Она прекрасно подходит для шпионов или (более часто) соглядатаев. В меньшей степени она связана с приспособлением себя к ожиданиям - или, на более могущественном уровне, приспособление реальности к ожиданиям телевидения.

Начальные Заряды: Видеоманты начинают с 5 незначительными зарядами.

Подсказки По Зарядам: Заряды Гиков зависят от количества просматриваемых телепередач. Гик, интересующийся лишь местными новостями, может ежедневно получать по значимому заряду, или двум, если его фетиш распространяется и на дневные, и на ночные новости. Кто-либо, увлекающийся шоу, достаточно популярным, чтобы показывать его повторы, может получать от 7 до 21 незначительного заряда в неделю, наедине со светящимся экраном долгими зимними вечерами. Кто-либо, получающий заряды и от новостей, и от повторов, может пользоваться преимуществами обоих подходов... до тех пор, пока не окажется "в кандалах".

Незначительные Формулы Видеомантии

Будь Проще

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Цель данного заклинание немедленно понимает, что именно некто пытается ему сказать. Не имеет значения, насколько невнятна, запутана или завуалирована информация, она выглядит простой, прямолинейной и удобной для запоминания.

Заклинание не дарует никаких особых сил убеждения: если оно применяется на здравомыслящего человека, слушающего речь фанатика, слушатель поймет, что именно пытается донести до него фанатик, но вовсе не обязательно воспримет его слова всерьез.

Оно также необходимо для инструктирующего, чтобы завершить объяснение. Если кто-либо с невнятным акцентом дает непонятные и противоречивые инструкции, как добраться до деревеньки Хоувс Енд, заклинание сделает их ясными и простыми для следования - но, если описание пути обрывается на Кастлетоне, слушатель узнает то, лишь как добраться до этого населенного пункта.

Эту м'агию нельзя использовать задним числом, чтобы вызвать нечто, понятное тобой когда-то, но ныне позабытое. Заклинание не может применяться, чтобы полностью понять обширный и сложный предмет, хотя они и является весьма полезным для изучения какой-либо его отдельной части. (Например, Видеомант не может использовать это заклинание, пообщаться в течение пары часов с физиком и узнать все на свете о физике. Но он может применить его, чтобы понять некий отдельный сложный момент, который в противном случае не уложился бы в голове.)

Ну и наконец, "Будь Проще" не сработает с физическими навыками. Одиночное, сложное физическое действие - сборка винтовки или создание свечи в виде кошки - может быть изучено, что еще не означает, что понявший процесс человек сможет *повторить* его.

Подробности в Следующем Выпуске Новостей

Цена: 1 незначительный заряд

Эффект: Видеомант должен иметь при себе видеокассету, чтобы воспользоваться этим заклинанием. Как только он применяет его, словно невидимая, неосязаемая камера начинает следовать за ним, снимая все происходящее. "Оператор", контролирующий ее, инстинктивно снимает наиболее интересные для Видеоманта моменты, *даже те, на которые сам адепт не обратил внимания*. Таким образом, Видеомант, использующий "Подробности в Следующем Выпуске Новостей", может бесцельно поискать в офисе ответ на некую загадку лишь для того, чтобы увидеть необходимые документы, записанные на пленку.

Заклинание прекращает свое действие в следующих случаях: (1) пленка кончается, (2) кто-то вставляет кассету в VCR и включает запись (или записывает поверх нее).

Это заклинание запечатлеет только то, что может быть снято и услышано обычной видеокамерой. Например, если Видеомант ищет что-то в офисе, камера может заснять первую страницу документа, если он лежит на столе, но в том случае, если он находится в папке, только она и будет на пленке. Если документ находится в картотеке, то показан будет лишь закрытый ящик, если только кто-нибудь не откроет его во время поисков.

Повтор

Цена: 2 незначительных заряда

Эффект: Чтобы не переживала цель этого заклинания, оно выглядит старым, знакомым и даже несколько банальным - ничего стоящего переживаний, ничего особенно удивительного. Это полезно в некоторых обстоятельствах.

- Видеомант может воспользоваться этим в качестве реакции на стрессовую проверку вместо броска. Если он так поступает, то нет необходимости делать бросок, он не должен как-то реагировать на стресс и не получает Загрубевших или Сорванных меток.

- Если Видеомант поражен или смущен чем-то, он может применить это заклинание, чтобы нейтрализовать преимущество (социальное или боевое), полученное противоборствующей стороной.

- Применение заклинания на кого-то еще может произвести один из двух перечисленных ранее эффектов или добавить правдоподобия ряду уловок.

Эта формула может быть использована в качестве реакции на засаду или стрессовую проверку: она не требует от заклинателя отдельного раунда во время боя.

Лист Рассылки

Цена: 2 незначительных заряда

Эффект: Гик может отправить сообщение отдельному человеку или даже группе через телевидение. В следующий раз, когда цель увидит или услышит телевизор, на экране появляется лицо Видеоманта и доставляет послание. (Длина сообщения зависит от уровня м'агического навыка Видеоманта. В частности, за каждый процент навыка он получает одну секунду эфирного времени.) Остальные люди вокруг жертвы не видят, не слышат и не воспринимают послание. Для них это всего лишь нормальный телевизор, включенный или выключенный.

Развлекательное Обучение

Цена: 2 незначительных заряда

Эффект: Видеомант может заменить своим навыком Видеомантии любой основанный на Разуме навык - но только на один бросок. Нужно срочно узнать важный исторический факт, технику использования и побочные эффекты странного наркотика или как сказать "не доверяй ему" на каком-нибудь дикарском наречии? Это заклинание поможет.

Глушение

Цена: 2 незначительных заряда

Эффект: Будучи примененным на человека, эта формула лишает его возможности говорить на 5 минут. Продолжительность может быть увеличена на 5 минут за каждый дополнительно потраченный незначительный заряд.

Все остальные звуки, издаваемые жертвой - шаги, хруст суставов и прочие шумы от передвижения - так же приглушаются. Заглушенный человек получает сдвиг в +20% к попытке бесшумного передвижения.

Значимые Формулы Видеомантии

Будь Проще-Проще-Проще

Цена: 1 значимый заряд

Эффект: Цель заклинания теряет очки характеристики Разум. Уменьшение равно значению броска заклинателя без учета единиц. (То есть, если бросок равен 43, уменьшение будет равно 40 очкам. Поверь мне, проще уменьшать Разум на округленное число.) Продолжительность заклинания равна броску в минутах.

Помни: Основанный на разуме навык не может превышать Разум. Сбрось кого-либо до Разума - 10%, и его наибольший навык Разума станет 10%. Если чей-либо Разум становится меньше 20, его Харизма и Обман получают пенальти в -20% (до минимума в 1%).

Смех До Колик

Цена: 2 значимых заряда

Эффект: Данное заклинание меняет законы реальности на правила комедийной сцены. Будучи использованным во время боя, оно длится число раундов, равное десяткам в броске. В обычных условиях - броску в минутах.

В "Смешном До Колик" бою никто не может быть серьезно ранен. Точка. Все огнестрельное оружие автоматически промахивается, даже критические успехи. Никакой физический урон не может превышать 5 пунктов. Вместо ранений цели попадают в юмористические курьезы. (Используй эффекты Сбивания С Ног, Изумления или Слепоты, описанные на страницах 55-56.)

Вне боя "Смех До Колик" все еще может быть использован для защиты от физического урона. Он не спасет тебя, если ты встанешь перед несущимся грузовиком, но до тех пор, пока ты стараешься не получить повреждений, шанс ранения значительно уменьшается.

У заклинания *есть* обратная сторона. Совершение рискованных поступков, будучи "защищенным" "Смехом До Колик" может закончится, оставив тебя физически невредимым, но смущенным и попавшим в какой-нибудь забавный переплет. Например, Гик использует "Смех До Колик", пытаясь перепрыгнуть с одной пожарной лестницы на другую. Вряд ли это приведет к его гибели, *куда более* вероятно, что он закончит, порвав штаны на заднице, широко размахивая руками, до забавного беспомощный. По крайней мере покуда действует заклинание... В общем, если Гик применяет "Смех До Колик" и выбрасывает провал, в обычных условиях должный привести к получению урона, вместо этого переведи его в какую-нибудь комичную оплошность.

Семейная Драма

Цена: 1 значимый заряд

Эффект: Цель данного заклинания ощущает сильный эмоциональный интерес к Видеоманту (или человеку по выбору Гика). Это не романтический или сексуальный интерес, но что-то ближе к чувствам человека к родителю или близкому родственнику. Все, то бы целевая личность не сказала жертве заклинания, интерпретируется (если это возможно) как имеющее значительный эмоциональный подтекст. Например, "Мне большую колу и картошку фри" может вызвать ответ "О, как обычно только о *себе* и *своих* потребностях, не так ли? То, что я работаю в этой забегаловке, еще не означает, что у меня нет чувств!". С другой стороны нечто вроде "Отвали от меня нахрен!" может вызвать жалобную фразу "Эй, не кричи на меня. Я всего лишь хочу помочь тебе... но это не так-то просто, когда ты говоришь такие ужасные вещи!"

Применение "Семейной Драмы" для отвлечения и создания беспокойства может вызвать множество стрессовых проверок по нескольким разным шкалам. (По решению Ведущего, в зависимости от обстоятельств.) Осознание того факта, что тобой м'агически манипулируют, заставляя испытывать сильные чувства к тому, кто может быть тебе совершенно незнаком, вполне может привести к проверке на Сверхъестественное. Быть отвергнутым кем-то, кого ты *считаешь* своим закадычным другом, может нанести удар по шкале Беспомощности. Но, если этот человек не подозревает о происходящем, проверки вряд ли превысят 2 или 3 ранг.

С другой стороны, если целевая личность хорошо относится к жертве заклинания и решает по полной поиграться с этим вибратором от "Seventh Heaven", она может по полной насладиться всеми преимуществами нового друга - по крайней мере на время. Получение ссуд, оказание услуг и злоупотребление доверием к твоим услугам. ("Я знаю, что тебе на самом деле не стоит пропускать меня на базу, сержант... но не мог бы ты нарушить правила один разок? После всего, что мы вместе пережили?") В зависимости от того, насколько разумна просьба, отказ может привести к проверкам Самоосознания. Заклинание не заставит людей делать что-то неестественное - некоторые просто не согласятся ограбить банк, даже их мать или братья попросят об этом. Но отказ в более насущных вопросах (вроде ссуды на машину или места, чтобы переночевать) вызывает проверку Самоосознания 4 или 5 ранга.

Если Гик применяет "Семейную Драму" на друга (или знакомого), то цель интерпретирует их прошлое таким образом, чтобы объяснить внезапную эмоциональную привязанность. (Обычно она не ощущается внезапной для жертвы. Психологическое содержание воспоминаний подстраивается, словно связь *всегда была тут*.)

Использование формулы на кого-то, в чьем прошлом ты отсутствуешь - или на того, кто попросту ненавидит Гика - вызывает несколько иной эффект. "Любовь зла". Цель не станет бросаться в атаку, если только не окажется вынужденной так поступить - и даже в этом случае скорее всего это будет всего лишь один удар, с последующим удушением. Гик может ожидать решительной взбучки, но это куда лучше, чем оказаться застреленным или зарезанным.

Заклинание мгновенно прекращает вой эффект, если целевая личность физически атакует жертву или же если жертва проваливает стрессовую проверку. В остальных случаях продолжительность эффекта равна 47 минутам (что примерно равно продолжительности "часовой" телевизионной драмы, если удалить из нее рекламу).

Просмотр Детективов

Цена: 3 значимых заряда

Эффект: Ты когда-нибудь обращал внимание, как главный герой этих старых детективах и полицейских шоу может быть жестоко избит в одной из сцен, а в другой он уже вполне спокойно

бегает по округе? Конечно, вполне возможно, что он весь в повязках, но на его действия они никоим образом не влияют.

В телевидении это просто удобная сюжетная уловка. Для Видеомантов это удобная *реальная* уловка.

После использования этого заклинания, урон от одного источника уменьшается до 1. Если кто-то избит до полусмерти, он все еще в порядке - только из уголка рта стекает тонкая струйка крови. Проще говоря, выстрел может стать "всего лишь царапиной". (Для данного заклинания отдельный выстрел рассматривается как "урон от одного источника", в то время как весь урон ближнего боя от одного человека в течении одного боя также рассматривается как "урон от одного источника".)

Это сильная м'агия, что не может не послужить причиной для нескольких ограничений. Лечение должно быть "правдоподобным". Первое и самое важное, заклинание должно быть использовано немедленно после получения урона. Если ты сломал ногу сутки назад, будет просто бессмысленным, если дело вдруг обернется простым ушибом. Во-вторых, оно бесполезно против мгновенных убийств - 01 на броске, смертельный урон от м'агии ущерба и так далее. (Правило: открытая рана груди или обезглавливание не могут быть изменены с помощью этой формулы.)

И наконец, это заклинание может быть использовано на конкретном человеке лишь один раз за бой. Видеомант может однократно защитить себя и своих друзей, но следующий выстрел уже может достичь своей цели.

Признание!

Цена: 2 значимых заряда

Эффект: Цель заклинания испытывает непреодолимое желание озвучить наиболее шокирующие сведения о себе в расплывчатых и наполовину понятных словах. Другими словами, он ведет себя словно герой низкопробного дневного шоу. "Да, я рискую жизнью ради м'агической силы. К тому же я член тайного оккультного движения под руководством безумного мультимиллионера. У тебя какие-то бл***ие проблемы с этим, сучка?" (Довольно странно, но если цель будет произносить слова вроде "блядь", "дерьмо", "жопа" и прочие вульгарные термины, пока заклинание действует, они будут заглушаться посередине. Но, само собой, слышимой останется достаточная часть, чтобы слушатель мог догадаться, о чем идет речь.)

Этот порыв пройдет примерно через 10 минут. Ему можно сопротивляться, но это вызовет проверку 10 ранга на Одиночество.

За два дополнительных заряда Гик может выбрать каким именно секретом жертва вынуждена будет поделиться. Он должен знать о нем (или иметь чертовски точное подозрение) перед использованием. Если он угадал неправильно, заклинание оказывает обычный эффект.

> *Пример:* Видеомант Оливия подозревает, что ее парень изменяет ей. На самом же деле он стал таким скрытным, поскольку хотел сделать ей сюрприз в виде путешествия в Поконос (местность в Пенсильвании, США, считающаяся зоной отдыха, пр. Переводчика). Она тратит 4 заряда и концентрируется, чтобы заставить его признаться в неверности. А вместо этого он произносит "Да, я поджег дом МакКлинков, когда был ребенком. Но это была случайность! К тому же сгорело совсем немного!"

Проживать Свою Жизнь

Цена: 5 значимых зарядов

Эффект: Видеоманты Атланты называют это заклинание "Китайским Проклятием", потому что оно гарантирует, что жизнь цели станет куда более интересной и драматичной. Хоть это никогда и не приводит ни к чему хорошему.

Хотя Видеоманты и не могут контролировать или по крайней мере просто предугадать, что именно произойдет с жертвой, обычно случается что-то из ниже приведенного.

- Цель выясняет (или *начинает* подозревать), что его жена имеет интимную связь... с *его собственным братом!*
- Случайный удар по голове вызывает потерю памяти.
- Жертву или ее любовь похищает ради денег или мести - без разницы.
- Таинственная болезнь, часто приводящая к коме.
- Неудачная автомобильная авария (или схожий инцидент), приводящий к коме, амнезии или обоим.
- Практически любой вид романтической неудачи.

Другими словами, на жертву сваливается груз всех неприятностей, подстерегающих персонажей типичных мыльных опер - без преимущества быть окруженным хорошо выглядящими людьми с несколькими сексуальными сомнениями.

"Проживать Свою Жизнь" все же не может убить кого-либо. Кого-то могут похитить и угрожать расправой, но похититель никогда не поступит так на самом деле. Затяжная болезнь может оказаться *практически* смертельной, но в последний момент лекарство всегда чудесным образом обнаруживается. Может выглядеть так, что кораблекрушение гарантировано убило жертву, но позже выяснится, что ее все же где-то выбросило не берег.

Да, это заклинание не может убить. Хоть порой его жертвы и мечтают об обратном.

"Проживать Свою Жизнь" продлится равное результату броска число дней.

Жизнь На Пленке

Цена: 7 значимых зарядов

Эффект: Для применения этой формулы заклинателю потребуется успешный бросок более высокий, чем Душа жертвы. Успешный броско меньшего достоинства означает, что заклинание не удалось, но зарядов Гик не теряет. Видеоманту также потребуется телевизор, повернутый в сторону жертвы во время использования заклинания.

В случае успеха жизненно важная часть личности жертвы вырывается из телесной оболочки и заключается в телевизоре. Не то чтобы это на самом деле была душа (хотя многие Гики предполагают, что так и есть), но это элемент, отвечающий за эмоции. Без этой искры жизни человек становится машиной, следующей по своей жизни, делающей те же вещи - во многом просто в силу привычки. Подобно големам, эти пустующие физические оболочки могут довольно долго существовать неопознанными, если у них нет эмоционально близких людей. Они все еще обладают своими навыками, но от страстей и одержимости не остается и следа. (Они выглядят как пустое место, если воспользоваться видением ауры.) Более того, они не стремятся делать чего-либо за пределами их ежедневной рутины. Оболочка копа продолжает совершать свои обходы, но преследовать грабителя

будет лишь пару шагов, после чего потеряет к нему интерес.

Заключение в телевизоре - это невообразимое мучение для ауры. Это не физическая боль - нет тела, чтобы страдать. Ее место занимает острое чувство потери, ужаса и неестественности происходящего. Кроме того духи без тел не имеют возможности как-то сгладить эти неприятные ощущения. У них нет мозга, химический состав которого мог бы измениться с течением времени. Каждое мгновение этой пытки столь же остро, как и в самом начале.

Существует вероятность того, что заключенная аура сохранит воспоминания и сможет использовать навыки Разума, но так как все, чем они занимаются это вопли, никто не уверен наверняка. (Во всяком случае создается впечатление, что никакого способа общаться с ними нет. Видеомант и его друзья могут видеть кричащий образ души, но шанс, что увидят *их* примерно равен шансу того, что герои Mall Police узнают о своих телезрителях.)

Видеомант может в любое время освободить захваченный дух. Если он так поступит, тот вернется в тело немедленно, но жертве придется сделать стрессовую проверку 10 ранга на Самоосознание и Одиночество одновременно. Уничтожение телевизора так же освобождает заключенного. Выключение телевизора не оказывает на ауру какого-либо эффекта - она все еще будет там, когда телевизор снова включат.

Великие Эффекты Видеомантии

Перенеси телевизионного персонажа в реальный мир на постоянной основе. Или сделай так, что телевизионные спецэффекты на какое-то время будет проявляться в реальном мире.

Слухи Оккультного Андерграунда

Когда Видеомантку Гиду Моррис бросили в тюрьму (что происходило не так уж редко), она обнаружила, что случайная м'агия просто неоценима для убеждения ее сокамерников просматривать вечерние новости (которые были ее программой-фетишем). Она назвала это "эффектом холодильника" и собирается сделать из него формулу.

Падди Орлеан использует в качестве фетиша ряд шоу, и ему требуется чертовски много значимых зарядов, чтобы удовлетворить свою страсть призыва вымышленных персонажей в жизнь на получасовые промежутки. Обычно он занимается этим для получения странных сексуальных удовольствий, но по крайней мере один парень, отказавший ему, сейчас находится в психушке, утверждая, что Мистер Проппер и Пряничный Человечек собираются снова в него вселиться, стоит ему уснуть.

Book 2: The World of Our Desires - Chapter 11: Avatars

Инкарнации

Ты живёшь в гармонии с космосом, действуя в согласии с тем, что есть, и тем, что только будет. Там, где адепты используют силу своей воли, чтобы изгибать реальность согласно своему одержимому взору, инкарнации, подобные тебе, двигаются покорно воле космоса, обуздывая его мощь и летя по волнам, текущим из самого сердца мира.

В краткий миг адепты намного более могущественны. Но это могущество — иллюзия. Подобно самим цивилизациям, сила адептов преходяща.

В более продолжительной перспективе сила — это ты. Твоя сила истинна. Подобно человеческой вере, сила инкарнаций вечна.

Реальность требует от тебя намного меньше, чем адепты от самих себя. Они верят в то, что нет удовольствия без страданий, нет приобретений без потерь. Ты же знаешь правду: гребля против течения реки никуда тебя не приведет, но, следуя за волной, ты получаешь силу всего потока.

Плыви по течению.

Архетипы

Шесть миллиардов людей не могут ошибаться. Все эти разумы перемешиваются и взаимодействуют друг с другом, делая лучшее, что они могут, для познания мира. Нашим черепушкам приходится полагаться на общие модели, чтобы получить смысл из той огромной массы информации, что поставляют нам чувства. Мы запоминаем лица лучше имён, можешь опознать своего ребёнка в толпе, понять что значит, когда вода падает с небес, поскольку это уже случалось.

Сильнейшие и точнейшие паттерны(шаблоны) из воспринимаемых нами — *архетипы*. Это человеческие личности и роли, общие для каждой культуры, которые понимаются и принимаются настолько глубоко, что являются по сути универсальным языком понятий. Любой может изобразить в пантомиме покачивающиеся кулаки Воина; убаюкивающую плачущего ребёнка Мать; твёрдую походку и взгляд вдаль Странника. Каждая культура давала этим ролям разные имена, но их значение оставалось чистым в своей кристальной чёткости.

Существует множество множеств архетипов. Они наделены силой массового сознания, являясь продуктом миллионов людей, думающих о них каждый день, даже не подозревая об этом. И с каждой мыслью они становятся всё более могущественными.

И всё же они не боги. Они созданы человечеством и живы лишь до тех пор, пока мы этого хотим. Если они не покорны нам, то, как минимум, верны сами себе. Они являются тем, чем мы их сделали. Сила Воина, обитающая в умах людей может расторгать мирные соглашения, взрывать школьные автобусы, убивать президентов, но не потому, что Воин ненавидит нас: подобно верной собаке, приносящей тапочки, Воин делает лишь то, что умеет благодаря нам.

И у них есть право на существование, они обладают силой и они могут жить среди нас, и то человеческое лицо, что они носят — не маска. И никогда ею не будет.

Инкарнации

Лицо архетипа это твоё лицо. Ты — инкарнация, которая идёт по пути архетипа и действует согласно своей роли. Ты играешь её, подобно пародисту, подражающему голосам и манерам знаменитостей, а талантливый пародист, получив доступ к национальному телевидению, создаёт карьеру, многократно повторяя свои шуточки. Талантливая инкарнация плывёт по течению силы в реке архетипа и скользит на её гребне в глубины м'агии. Многие инкарнации следуют пути, не зная об этом. Но, поскольку они не знают о пути, по которому идут, они часто спотыкаются, а также у них нет доступа к большей части м'агии архетипа. Схождение с пути, поступки, не свойственные архетипу, нарушают его табу. Чем меньше ты нарушаешь табу, тем менее препятствий будет на твоём пути и тем больше м'агии архетипа тебе будет доступно.

М'агия архетипов принимает форму каналов. Каналы — это м'агическая сила, которой ты обладаешь как инкарнация определённого архетипа. У каждого архетипа есть 4 канала. Некоторые инкарнации знают, что они следуют пути, но они делают это в другом контексте — вместо следования архетипу они следуют одной из его масок. Маска — это культурное тождество, м'агически синонимичное архетипу. В Индии фанатичный последователь Кали в действительности идёт путём Палача. Маска может предполагать отличный от архетипа набор символов и табу, которые имеют смысл для инкарнации в её культурном контексте.

Другие инкарнации в точности знают, что делают. Они понимают особенность пантеона архетипов и осторожно выбрали тот, которому следуют. Они неуклонно продвигаются по пути, открывая всё более и более мощные каналы.

Ходят слухи об инкарнациях, которые нашли пятый канал и прошли особое крещение, превратившее их жизнь в сознательную добровольную аллегорию того архетипа, которому они служат. Некоторые называют эти вымышленные инкарнации **богоходцами**, но ты никогда не встречал подобного. Если они в действительности существуют, то оперируют на таком уровне взаимодействий, какого ты даже не можешь представить.

А что лежит дальше? Небеса не имеют границ:

Становление инкарнацией

Ты можешь начать приключение уже будучи инкарнацией, но если вместо этого ты захочешь стать таковым с течением времени, то вот как это происходит.

Выбери архетип, который ты хочешь воплощать, в главе дано 14 примеров: Демагог, Палач, Свободная Женщина, Дурак, Человек-Без-Хозяина, Торговец, Посланник, Мать, НЦИ (Наиболее Ценный Игрок), Мистический Гермафродит, Пилигрим, Дикарь, Истинный Король и Воин.

Также ты можешь разработать собственный архетип с разрешения Ведущего.

В отличие от процесса становления адептом, восхождение на путь архетипа не требует внутреннего переворота или же искажения своей личности. Это простой и естественный процесс, происходящий в гармонии с Космосом — быть инкарнацией это всё равно что кататься на велосипеде.

Более того, тебе даже не обязательно верить в цель архетипа, тогда как адепт является Гамлетом, ты лишь актёр, играющий его. И ты знаешь, что есть и другие персонажи, другие архетипы и путь, которым ты следуешь — лишь один из многих. Архетип не требует фанатичного служения, он лишь разумно вознаграждает преданность. И правильно.

Чтобы начать восхождение по этому сложному пути, тебе нужно для начала прожить месяц, не нарушая табу архетипа, выбранного тобой. В конце этого месяца ты получишь соответствующий навык инкарнации, зависящий от характеристики Души, например Инкарнация: Воин или Инкарнация:

Дурак. Нет необходимости в том, чтобы это навык был одержимым. И у тебя не будет никаких козырей за дубли. Ты можешь иметь только один навык аватара за раз, но если таковой упадёт до нуля, ты можешь начать заново по другому пути, если, конечно, захочешь.

Ты начинаешь с навыком аватара, равным 1%. За каждую неделю, которую ты жёстко следуешь своим табу, ты получаешь ещё 1%. В любую неделю, в которую ты нарушаешь табу, ты теряешь 2% навыка. Так будет до того момента, пока навык инкарнации не достигнет 11%. С этого момента ты не сможешь наращивать навык со временем и должен будешь тратить очки опыта. К этому моменту ты достаточно принял поведенческие мотивы архетипа, чтобы интегрировать их в свою жизнь.

С того момента твой навык инкарнации будет падать только если ведущий решит, что ты нарушил табу или ещё каким-то образом предал архетип. Обычно это означает потерю одного процента навыка, но может достигать и 3% при серьёзном нарушении.

Архетипы И Их Инкарнации

Каждый архетип и соответствующие ему инкарнации описаны далее, в следующем формате:

Атрибуты: Это те черты, которые данный архетип представляет и воплощает. Чем ближе твои действия к подобному поведению и описаниям, тем ближе ты к архетипу.

Табу: Это то, что абсолютно не походит на архетип. Если ты делаешь что-либо из этих вещей, то подвергаешь себя опасности лишиться некоторой связи с архетипом в конце игровой встречи.

Маски: Создания в различных религиозных и культурных традициях, которые представляют собой этот архетип. Инкарнация может быть активной последовательницей Маски, не сознавая, что таковым является сам архетип.

Символика: Определённые объекты, цвета или мистические концепции, которые ассоциированы с данным архетипом. Чем больше таковых вокруг тебя, тем лучше.

Предполагаемые исторические личности: Известные и успешные люди часто приходят к тому, что воплощают собой некий архетип, сознательно или по случайному совпадению.

Канал: То, к чему даёт доступ твой навык. Чем больше навык инкарнации, тем больше каналов тебе доступно. Если твоя связь незначительна, то ты мало как можешь повлиять на реальность вокруг себя. Если же твоя связь сильна, тебе доступно гораздо больше. В игровых терминах существует 4 канала, каждый из которых открывается на определённом уровне навыка, если навык равен всего лишь 10%, то тебе доступен только первый канал, как только ты догоняешь навык до 50% — можешь использовать второй канал и т. д.

Демагог

Атрибутика: Людям нужны ответы. Демагог даёт их. Священник, который воодушевляет своих прихожан на великодушие и сострадание, возможно олицетворяет Демагога; также как и фанатик на просторах Интернета, винящий во всех экономических проблемах иудеев с коммунистами.

Суть Демагога в предоставлении правдоподобных объяснений. Не обязательно истинных объяснений, даже сам Демагог не обязан в них верить, но они должны обладать хотя бы поверхностным смыслом и совпадать с интересами слушателей.

Сила архетипа лежит в его способности вселять веру и вдохновлять людей. Использованная дальновидно и мудро, эта сила может создавать сообщества, испарять ненависть и толкать людей на

великие подвиги. Использованная эгоистично, она может начинать войны, разрушать государства и превращать обычных людей в толпы дикарей.

Табу: Какие бы сомнения не терзали Демагога, какие бы доказательства ему не приводили в частном порядке, Демагог никогда не согласится с тем, что был неправ, особенно на людях. Он может увиливать («Возможно, мне дали неверную информацию, но *основные предпосылки* моей речи всё же логичны и безупречны, как и всегда:»), лить воду («О, да вы просто неправильно истолковали то, что я сказал. Вот что я *имел ввиду*:»), но любая демонстрация идеологической мягкости для него — это уход от архетипа.

Все это еще не означает, что Демагог не может сменить свою позицию или противоречить сам себе. Напротив — это значит, что каждое изменение и противоречие должно быть преподнесено как логическое следствие того, что было сказано до этого. Если ты говорил в прошлый четверг, что информационная магистраль это плохо, а теперь говоришь, что это хорошо — это не проблема. Есть много вариантов её решения. Один из них — сказать, что твоя речь в четверг была подлым образом неверно интерпретирована твоими врагами (ЦРУ, Крипто-фашистской политической конспирацией, либерально настроенными эмоциональными журналистами:). Другой способ это просто пробить свою мысль через «Моё отношение к информационной магистрали не изменилось и я не буду отвечать на эти обвинения и провокации!»)

Символика: Любые национальные флаги или гербы могут служить символом Демагога. Животные, ассоциирующиеся с этим архетипом — пустынный орёл и попугай. Демагоги широко известны своим использованием слоганов, а также связаны с местами, где они могут находится выше, чем аудитория и говорить — кафедры, трибуны, балконы перед площадями и т. д.

Маски: Талиесин (кельтская мифология), Иоанн Златоуст, Апостол Павел (христианство), Гермес Аргеефонтос (греческая мифология), Локи (скандинавская мифология), Мартин Лютер (протестантизм), Огун-Яков, Президент Клермель (вуду).

Предполагаемые исторические личности: Сенатор Джо Маккарти по широко распространенному мнению олицетворял Демагога (некоторые утверждают, что неосознанно) и совершенно точно таковыми были Уинстон Черчилль и Адольф Гитлер.

Каналы:

1-50% — На этом уровне Демагог может вносить небольшие поправки в мировоззрение окружающих. Потребуется от 15 минут до получаса, чтобы объяснить «реальное положение дел». После этого общения один на один Демагог делает проверку его навыка инкарнации.

Если ты попытаешься воздействовать на чьё-то мнение бросок проходит как при использовании навыка Обаяния или Убеждения. Также этот канал может быть использован, чтобы подготовить кого-нибудь к психотравме. Предположим, Демагог сидит напротив тебя и объясняет, что во имя Цели тебе придётся принести себя в жертву ради большего блага, либо, возможно, тебе придётся забрать чужую жизнь, бла-бла-бла: Ты выходишь после этой беседы с чувством готовности к насилию и, как следствие, автоматически успешно проходишь следующею проверку измерителя Жестокости, которой подвергнешься в течение дня. (Тем не менее, ты не получаешь за неё огрубевшей метки.) Такая подготовка действует в течение дня и срабатывает только если проверка навыка инкарнации была успешной. Таким же образом Демагог может предупредить тебя, что ты столкнёшься с невыразимым ужасом так, что ты сможешь проскользнуть мимо своей следующей проверки на Сверхъестественное.

Есть несколько важных ограничений на использование этой способности для преодоления психологического стресса. Во-первых, Демагог должен иметь весьма четкое представление о том, что

будет происходить. Недостаточно сделать обширное предположение наподобие «Ты можешь почувствовать некий дискомфорт и хммм: ну ты знаешь, беспомощность и прочую фигню». Предупреждение должно быть достаточно чётким и ясным для того, чтобы было понятно, какой измеритель безумия и почему должен быть затронут. Во-вторых, каждый человек может быть защищён только по одному измерителю за раз: если твой болтливый Демагог готовит тебя к предательству своих ценностей, что означает проверку Самоосознания, он не сможет подготовить тебя и к проверке Одиночества. И в-третьих, Демагог не может использовать эту способность на себе — только на других.

51-70% — На этом уровне Демагог при успешной проверке навыка инкарнации может получить осознание того, во что некий индивидуум хочет верить. Этот навык может быть использован на толпе, чтобы почувствовать ее общее настроение и то, что она готова принять.

71-90% — Теперь Демагог обладает властью создания системы верований и проведения её через заднюю дверь массового бессознательного. К примеру, Демагог может решить, что хочет, чтобы люди уверовали в то, что Эрнст Хэммингуэй был педерастом. Всё, что нужно для этого — провести день, медитируя над этой идеей, сделав затем проверку своего навыка инкарнации. При успехе Демагогу даже не нужно это кому-то *говорить*: люди по всему миру, которые в течение дня думали о Хэммингуэе, приходят к мысли, что, возможно, он был гомосексуален. Они даже будет думать, что это *их собственные идеи*. Студенты будут писать курсовые работы на эту тему, в научных журналах появятся статьи, активисты гей и лесбийских сообществ начнут упоминать его. Конечно, нет никаких гарантий, что эта идея станет мейнстримом; чем более она противоестественна («Ролевые игры вызывают выпадение зубов»), тем больше вероятность, что она окажется отторгнута обществом. Тем не менее, благодаря этой силе, общество определенно обратит на нее внимание.

91%+ — На этом уровне Демагог может сказать кому угодно что угодно и, если при этом он сделает успешную проверку навыка инкарнации, то этот человек поверит ему, хотя бы ненадолго. Так можно внедрять как очень простые идеи («Тебе нужно бросить своё оружие»), так и весьма сложные мысли («ЦРУ контролирует погоду с помощью лазерных спутников, основанных на инопланетных технологиях; но инопланетяне обманули их: спутники также передают подсознательные указания, заставляющие людей становится меланхоличными и слабыми в преддверии готовящегося вторжения. Только оловянная шляпа сможет защитить тебя!»). Чем более правдоподобным звучит предположение, тем дольше в него заставляет верить эта способность. Если использовать её, чтобы заставить кого-то принять действие, противоречащее его природе («Не стреляй в меня, ты должен застрелить свою жену!»), то цель может игнорировать данное утверждение, успешно пройдя проверку Самоосознания 10 ранга.

Палач

Атрибутика: Палач воплощает собой тщательно спланированное умышленное насилие. Сферой данного архетипа являются вовсе не поле боя или тень наемного убийцы. Он представляет из себя лишь смертный приговор. Осуждённый может попытаться сбежать или еще как-то избежать кары, но палач неутомим в преследовании.

Тогда как некоторые видят палача как неизбежное зло для мирного общества, все же зачастую он лишь пешка в руках кого-то могущественного и мстительного. В худшем случае палача не заботит, служит ли он правосудию или тирании — он просто слепо выполняет приказы.

Табу: Палач убивает. Он не выносит приговор и не принимает решений. Сила палача может быть привлечена в случае преследования и уничтожения конкретного осуждённого. Приговор может быть легальным или нет, честным или не очень, но палач не может опровергать его. Этот архетип нуждается в некоем авторитете. Палач, охотящийся сам по себе, — уже нарушение образа.

Такими же, если не большими, нарушениями будут демонстрации слабости, страха, жалости или сомнения во время казни. Палач может отказаться служить тому, кто выносит приговоры безо всяческих последствий, однако не способен сделать это посреди задания.

Символика: Чёрные одежды, топор палача, скрытые черты лица (особенно глаза) — распространены для этого архетипа. Палач также асексуален: для архетипа характерны маскировка или уничтожение типичных гендерных признаков. Карта смерти в Таро или туз пик в обычной колоде — карта палача. Ястреб и ворон также служат его символами.

Маски: Сэр Гавейн (артурианский цикл), Гай Кассиус Лонгинус (христианство), Немезида, Эринии и Фурии (греческая мифология), Кали (хинди), Керклекуэтте-Геде (вуду).

Предполагаемые и исторические личности: Судя по всему, короли Англии держали при себе массу инкарнаций. Начиная от «Трёх Добрых Рыцарей», которые убили Томаса Беккета в Кентерберийском соборе, заканчивая жуликом Тиррела, который прикончил Принцев в Тауэре. Обезглавливание Чарльза Кромвелла скорее всего являлось ритуальным воровством архетипа у королевской семьи.

Каналы:

1-50% — Когда тот, кого ты признаёшь судьёй и авторитетом, называет тебе цель, ты можешь переставлять любые броски, которые ты совершаешь во время поединка с ней. Тем не менее, ты можешь иметь только одну цель за раз и не можешь сменить её до тех пор, пока она не умрёт. Более того, когда тебе указывают цель, тебе должны указать ещё и причину, по которой она должна умереть — приговор. Ты не можешь получить имя цели посреди боя.

51-70% — На этом уровне ты обретаешь взгляд самой Смерти. Если ты посмотришь кому-либо в глаза и сделаешь успешную проверку инкарнации, то жертва подвергнется мощнейшему стрессу по шкале Жестокость (в данном случае из-за страха смерти). Ранг этой проверки равен самому высокому значению брошенных костей (к примеру, если ты выбросил 27, то проверка 7 ранга, а если 31 — то третьего ранга). Это занимает одно действие в бою, а проверка стресса поглощает следующее действие жертвы.

71-90% — Если ты пытаешься нанести вред выбранной цели, то можешь добавить по желанию до 20 очков повреждений к любой успешной проверке стрельбы или драки. При этом сам бросок всё равно останется успешным, даже если эти добавленные 20 единиц превысили нормальный уровень навыка.

91%+ — На этом уровне ничто не может дать тебе негативный сдвиг в бою. Слепота, м’агия, сила архетипов — ничто не остановит Палача.

Свободная женщина

Атрибутика: Свободная женщина не скована обычными правилами и ограничениями, вместо этого она сама определяет свою судьбу. Она может принять чужое лидерство, но у неё должен быть свободный выбор. Высший авторитет для неё — она сама и она самостоятельно прокладывает себе путь в мире.

Пока Свободная Женщина свободна и не ограничена в действиях, у неё может быть опасно завышено самомнение. Поскольку ее вера в себя безгранична, малейший просчёт может повлечь за собой трагедию.

Табу: Свободная Женщина не пасует перед угрозами и не предаёт себя из-за мнения окружающих. Ни одна, осмысляющая свои поступки с позиции «что могут сказать соседи», не достойна силы Свободной Женщины.

Она никогда не просит другого сделать то, что может сделать сама. Самодостаточность очень важна для этого архетипа.

Мужчина не может обладать силой этого архетипа.

Символика: Самолёты и птицы, конечно же, ассоциируются со Свободной Женщиной.

Маски: Фея Моргана (артурианский цикл), Боудикка и Морриган (кельтика), Мулан (китайская мифология), Артемида, Медея и Пентесилея (греческая мифология), Женщина — Белый Буйвол (лакота), Диана (римская мифологитя), Эрзули Дантор (вуду).

Предполагаемые и исторические личности: Эмили Эркхарт по слухам и создала этот самый архетип, возможно, исчезнув в результате. Другие верят, что Роза Паркс была одной из наиболее известных инкарнаций.

Каналы:

1-50% — Любая проваленная проверка стресса по шкалам Самосознания и Изоляции может быть переставлена, если результат перестановки будет меньше, чем навык инкарнации. Сама проверка навыка не нужна.

> **Пример:** Рита совершает проверку по шкале Изоляции и выбрасывает 90 — чистый провал. Она может переставить бросок, сделав его равным 09, так как 09 меньше, чем её навык инкарнации: Свободная Женщина — 40%.

51-70% — На этом уровне инкарнация может, в прямом смысле, летать. Параллельно с любыми другими действиями Свободная Женщина может переместится на три метра в вертикально или горизонтально, либо просто парить в воздухе. В течение боя бросок на начало или поддержание полёта должен делаться каждый раунд. В мирной обстановке достаточно броска раз в минуту (стоит помнить, что использование этого навыка в открытую может породить городские легенды, волнения или небольшую вендетту со стороны Спящих).

71-90% — Свободная Женщина может превозмочь любую попытку ограничить или пленить её. Успешная проверка навыка инкарнации открывает двери, ломает замки, разрывает захваты и заставляет оковы падать, расстегнувшись. Бросок должен быть сделан на каждый такой ограничитель отдельно, но эта сила достаточно широка в своём применении. К примеру, если ты подло схватишь Свободную Женщину и, засунув её на заднее сидение машины, разгонишься на шоссе, то первый бросок откроет двери, а второй остановит машину. Эта же сила может быть использована для освобождения от м’агических эффектов. Всё, что влияет на разум или мешает действиям считается попыткой ограничения. Тем не менее, эта сила бесполезна против прямых атак: есть большая разница между попыткой поймать и попыткой уничтожить.

91%+ — На этом уровне могущества сила воли Свободной женщины настолько велика, что изменяет реальность вокруг неё без каких-либо усилий с её стороны. Девять раз в день она может переставить любой свой бросок, если результат перестановки будет меньше, чем значение её навыка инкарнации. Проверка навыка не требуется.

Дурак

Атрибутика: Дурак идёт туда, куда не следует, говорит то, чего не стоило бы и делает то, что запрещено. Он бродячее бедствие, катастрофа, ждущая момента, сосредоточение хаоса, разрушающего всё вокруг, пока он пританцовывает поблизости, пребывая в полном неведении относительно того, что творит. Дурак беспомощен, не собран и вечно удачлив. «Дуракам везет», даже

если они, не замечая того, спускаются в бездну.

Бездна отражает тёмную сторону дурака. По природе этот архетип легко управляем и, не заметив этого, может стать пешкой в руках гораздо более грешных и грубых, чем он. И, в случае истинного дурака, это практически все вокруг.

Табу: Дурак никогда не становится первой лошадкой в забеге — характеристика его разума не должна превышать 50, иначе получается, что ты думаешь слишком много, чтобы быть хорошим дураком.

Дурак также доверчив. Каждый раз, когда Дурак действует с подозрением относится к человеку или обстоятельствам без хорошей на то причины, связь с архетипом слабеет.

Символика: Карта дурака в Таро и Джокер в обычной колоде. Походный мешок, привязанный к палке — это один из его символов, так же как и башмаки с бубенчиками. Его животное — бабочка, а в последние годы он получил новый символ — марихуану.

Маски: Сэр Динадан и сэр Персиваль (артурианский цикл), обезьяна (китайская мифология), Дионис (греческая мифология), Нанабож (оджибвей), Великий Харе (виннебаго), Алови (вуду).

Предполагаемые исторические личности: Пётр Пустынник, организовавший первый Крестовых Поход, похоже, был Дураком. Христофор Колумб, открывший Новый Свет, потому что запутался в собственном маршруте и в итоге даже не знал, куда заплыл. Политически разумные дюки, в зависимости от идеологии, считают либо президента Рейгана, либо Клинтона инкарнациями Дурака.

Каналы:

1-50% — На этом уровне силы ты можешь найти обычный предмет при успешной проверке навыка инкарнации, если есть неплохая вероятность найти его там, где ты ищешь. Это очень важно в том случае, если тебе нужно найти себе квартиру или заколку для волос, когда нужно сломать замок, свинцовую трубу, если нужно кому-нибудь вдарить. В определённых местах ты можешь найти другие предметы, которые могут там быть. Например, разводной ключ на четверть в гараже или книгу с картинами Гойи в библиотеке, но не наоборот. Этот канал не может быть использован для призвания предметов большой ценности, так что никаких бриллиантовых колец или м’агических артефактов.

51-70% — Каждый раз, когда тебя ранят, ты можешь незамедлительно сделать проверку навыка инкарнации и перенести эти повреждения на кого-нибудь, вместо себя. При успешной проверке кто-то другой получает твои повреждения, даже если это абсолютно невозможно в нормальных условиях. Используя эту способность, ты теряешь своё следующее действие (потому что ты споткнулся и упал в тот момент, когда тебя били ножом или ты просто стоишь с отвисшей челюстью во время того свинцового безумия, которое творится вокруг). Запомни — ты не решаешь, кому перейдут твои повреждения — это делает Ведущий. Он может выбрать жертву случайно или просто показать пальцем на одного из твоих друзей-игроков. Кстати, использование этой способности может сделать тебя очень непопулярным.

> **Пример:** Дура Донна и её помощник Кларк ввязались в поножовщину с несколькими панками. Кларк, будучи раненым, решил провести раунд, избегая атак. Его навык Уклонения — 40%. В этот момент один из панков выстрелил в Донну и попал, нанеся 23 повреждения, Донна решила списать этот урон и прошла успешную проверку навыка инкарнации. Ведущий решает (путём вращения карандаша на столе), что эти повреждения придутся на Кларка, который автоматически получает 23 очка урона, и они не уменьшаются в два раза, несмотря на использование Уклонения. Он не может делать никаких бросков на уменьшение повреждений, потому что это не его ранение, а Донны.

71-90% — ты получаешь способность быть в нужном месте в нужное время. Это идентично формуле «Синхронности» у Порномантов.

91%+ — Когда кто-то пытается нанести тебе вред даже опосредованно или с помощью м'агии, их навык автоматически получает сдвиг в ?30%, будучи примененным против тебя. Для этого тебе не нужно совершать проверок своего навыка инкарнации (Если кто-то с мордобоем 70% набрасывается на тебя, фактически его мордобой равен 40%. Если ты осознанно отказываешься от своих следующих действий, ты можешь надеяться на м'агическую защиту и напрямую манипулировать силой хаоса, чтобы сделать это ещё сложнее для противника. Ты можешь сделать это, даже уже увидев результат его проверки навыка, и в этом случае ты совершаешь свою проверку инкарнации и при успехе навык противника уменьшается на 10* на то число, которое ты выбросил на единицах. При результате броска 48, его навык будет меньше на 80%. С другой стороны, если бросок равен 31, то навык будет уменьшен только на 10%).

Человек-Без-Хозяина

Атрибутика: У Человека-Без-Хозяина есть что-то общее с Пилигримом и Свободной Женщиной, хоть он и далёк от них. Подобно Пилигриму, Человек-Без-Хозяина стремится к высшей цели, но в отличие от него не обрёл её. Подобно Свободной Женщине, он автономен и обладает могучей волей, но при этом несвободен в своём выборе. Часто он — это тот, кто потерял смысл своего существования (из-за каких-либо событий или освобождения от заблуждений) и теперь ищет новый.

Некоторые считают, что архетип Человека-Без-Хозяина обрёл своё начало в Японии под именем ронина — самурая, чей хозяин умер, оставив после себя слугу, которому некому служить. Традиционный в художественной литературе ронин странствует по провинциям, сражаясь с бандитами или работая наёмником. В американском фольклоре подобной фигурой является Западный стрелок, ковбой.

По самой своей сути Человек-Без-Хозяина застыл между двумя противоположными началами. Он служит силам порядка (даже если это жестокая и тоталитарная секта), среди членов которой ему нет места. Он стремится к воплощению высшей цели, но слишком прагматичен и подозрителен, чтобы посвятить себя её, подобно Пилигриму. Он хаос, воюющий с хаосом. Вот почему Стрелок, или Ронин всегда умирает или уезжает в конце истории; его способности защитили цивилизацию, в которой нет места смертоносным скитальцам.

Табу: Верность Человека-Без-Хозяина преходяща — он может быть наёмником, но всегда только на своих условиях и никогда надолго. Человек-Без-Хозяина не может осесть — владение домом, землёй и имуществом, которое ты не можешь собрать, чтобы уехать в течение 12 часов ослабляет связь с архетипом. Не существует и не может существовать женщин-инкарнаций Человека-Без-Хозяина.

Символика: Бесконечная волна — это символ Человека-Без-Хозяина («ронин» переводится как «колеблющийся человек»), а также грязные ботинки, небритый подбородок (не борода, а именно щетина), большие пушки или мечи, а также любой вид дальнего транспорта, который не обладает кабиной (в основном лошади и мотоциклы).

Маски: Сэр Балан (артурианский цикл), Святой Христофор и Вечный Жид (христианство), Огун Фераилле.

Предполагаемые исторические личности: Дэви Крокетт совершенно точно был инкарнацией Человека-Без-Хозяина, также как и Дикий Билл Хичкок и, возможно, Джон Пол Джонс.

Каналы:

1-50% — Человек-Без-Хозяина известен тем, что может без колебаний принимать на себя огонь. Раз в 4 недели ты можешь сделать проверку навыка инкарнации и при успехе получить количество запаса здоровья, равное твоему навыку инкарнации, вне зависимости от твоего обычного максимума. Будучи потерянным, этот запас не восстанавливается, до следующего использования этого канала — лечение только восстанавливает твой обычный максимум. Если у тебя ещё есть какие-то остатки м'агического здоровья, то при следующем использовании этого канала, ты все равно получишь свой обычный максимум здоровья плюс уровень навыка инкарнации. Всё, что осталось с прошлого раза, будет потеряно.

> **Пример:** Характеристика Тело Серджио равна 50, а его текущий запас здоровья — 38, тогда как его навык инкарнации Человека-Без-Хозяина равен 25. Он пытается использовать свой навык и получает успешные 19. Его максимальный запас здоровья временно поднимается до 50+25=75. Его текущий запас здоровья поднимается до 38+25=63. Исцеление обычными способами не даст ему ничего — он уже превысил свой естественный максимум в 50 очков. Если его здоровье упадёт до 27, то он может подлечиться обратно до 38, но не больше. Если четырьмя неделями спустя его запас здоровья всё ещё будет равен 63 из его 75, то его максимум останется 75, а его общий запас здоровья также остановится на 75, а не 63+25=78 (помните, что за запасом здоровья следит ведущий).

51-70% — Если попытка атаковать кого-то провалилась, но результат броска был меньше твоего навыка инкарнации, ты можешь немедленно перебросить эту проверку ещё раз. Если «вторая атака» всё ещё не успешна, третий раз перебросить уже не получится, даже если результат меньше твоего навыка Человека-Без-Хозяина. Более того, ты можешь перебросить только одну атаку за раунд, независимо от того, атакуешь ты трёх разных человек или одного три раза, даже если ты промазал каждый раз и каждый раз был меньше твоего навыка инкарнации, ты можешь перебросить только одну из этих атак. Использование этой способности не тратит твоих действий в бою, ни текущих, ни последующих.

71-90% — на этом уровне Человек-Без-Хозяина столь безжалостен и непреклонен в бою, что даже смерть не может остановить его. Если твои раны столь серьёзны, чтобы убить тебя — делай проверку своего навыка Человека-Без-Хозяина в начале каждого боевого раунда. Если бросок успешен, ты можешь продолжать действовать без каких-либо негативных сдвигов, но, тем не менее, ты всё равно умрёшь в конце боя или при провале проверки. Если ты умираешь во сне, от яда или какой-то другой не боевой ситуации, то просто погибаешь — эта сила работает только в бою.

91%+ — В любой момент, когда кто-то пытается нанести тебе повреждения с броском, меньшим твоего навыка инкарнации, эти повреждения будут равны сумме значений на костях или тому, чему они должны быть равны в нормальных условиях, в зависимости от того, что меньше. Тебе не нужно делать проверку этого канала — он всегда работает.

> **Пример:** Если кто-то ударил тебя бензопилой, выбросив 39, повреждения в нормальных условиях должны быть равны 21 — 3+9 (сумма костей)+9 (за большое, тяжёлое и острое оружие), тем не менее этот бросок меньше твоего навыка инкарнации и ты получишь только 12 повреждений (3+9 — сумма костей).

Торговец

Атрибутика: Торговец (или Продавец, в более современной интерпретации) способствует процессу перемещения товаров между теми, кто ими обладает и теми, кто хочет ими обладать, отщипывая маленький кусочек для себя. Торговец может быть позитивной фигурой, соединившей вместе двух людей с дополняющими друг друга нуждами, помогая обоим. С другой стороны Торговец может стать обманщиком или аферистом, продающим бесполезный хлам в роли незаменимого посредника или грабящий обе стороны сделки.

Табу: Архетип Торговца никогда не остаётся внакладе. Любая инкарнация, которую обманули или превзошли, ослабляет этим свою связь с архетипом.

Торговец никогда не отдаёт чего-либо задаром; любая искренняя бескорыстность противоречит самой его сути. (Стоит отметить, что подарок с целью получения в дальнейшем некоторых преимуществ для себя или оказание услуги перед большой сделкой не является бескорыстностью.) Ты можешь быть бескорыстен в обращении со своим вниманием и чувствами, но ты не можешь отдавать физические блага. И да будет проклято Рождество!

Символика: У Торговца всегда есть сумка для товаров — от мешка попрошайки до дипломата или простой коробки. Бессмысленная несмываемая улыбка, широкие жесты и быстрые, красноречивые предложения типичны для торговца. Также данному архетипу свойственно употреблять или предлагать алкоголь, также как небольшие подарки и незначительные ценности.

Маски: Янки Джонатан (американские легенды), Окзун-Марэ (кендомбл), Мефистофель (европейские легенды), Айзен (вуду).

Предполагаемые исторические личности: Многие эзотерические экономисты (ладно, их всего 4) оценивают противостояние железнодорожных баронов в Америке 19 века как оккультное сражение за титул сильнейшего Торговца. Если они правы, то Джон П. Морган выиграл. Недавний всплеск благотворительности у Андрея Карнеги, возможно, является результатом м’агической отдачи от проигрыша в битве.

Каналы:

1-50% — На этом уровне ты можешь заставить других увидеть значимость там, где её мало или нет вовсе. («Эй, парень это же Пинто! Это название просто кричит мужской силой!») Или же наоборот, ты можешь заставить других игнорировать очевидную ценность. («Я дам тебе этот большой блестящий цент за этот жалкий тусклый четвертак!») При обычной успешной проверке навыка, ты можешь свершить сделку, которая хороша, но естественна; ты можешь дёшево купить подержанную тачку, убедить кого-то заплатить полную цену за твои образцы и, может быть, обдурить кого-нибудь, платя смешные деньги за никчёмные «коллекционерские штучки». Если твой удачный бросок выше, чем характеристика Разум у жертвы, ты можешь уговорить её на несомненно глупую сделку («Сколько ты заплатил за патроны в этом револьвере? Я заплачу тебе тройную цену и, будь уверен, я не смогу в тебя выстрелить — ведь у меня нет пушки. Это отличная сделка!»). Ты не можешь таким образом заставить людей повиноваться или принять условия сделки, ты просто позволяешь им увидеть, что это хорошая идея. Чтобы устоять перед таким рациональным предложением (или принять тот факт, что оно нерационально) возможно потребуется пережить проверку Самосознания или Неестественного какого-либо ранга.

Эта способность не действует на сверхъестественных существ, но без проблем работает на людях-адептах.

51-70% — Теперь ты обладаешь властью заключать фаустовые сделки: покуда ведется торг и обмен (при условии успешной проверки навыка), ты можешь совершать обмен нематериальных субстанций. Хочешь купить чью-нибудь душу? Что же, если кто-нибудь согласится её продать, то запросто. Если персона А хочет продать 5 лет своей жизни, а персона Б имеет достаточное количеством денег? Если стороны согласны, ты можешь сделать персону Б на 5 лет моложе. А персона А не станет старше — он просто умрёт на 5 лет раньше. Ты можешь даже потребовать процент со сделки в обеих сторон для себя, скажем 5 штук баксов и 5 месяцев…

Ключевой момент в этой силе — то, что обе стороны должны совершить сделку по своей воле; этот канал не сработает, если ты использовать сверхъестественные силы (наподобие канала 1-50%) или

физическую угрозу, чтобы заставить их согласиться. Если всё вовлечённые стороны выразили согласие, а ты успешно сделал проверку навыка, можешь совершить эту сделку. Используя этот канал, ты можешь покупать и продавать запас здоровья, передавать навыки и характеристики, даже торговать психологическими факторами, наподобие сорванных меток на измерителях безумия. Естественно, в подобном случае тебе надо будет найти способ описать это от лица персонажа («Я обменяю своё чувство бессмысленности существования на этого тощего цыплёнка!»)

71-90% — При успешной проверке навыка инкарнации Торговца ты можешь призвать демона и заключить с ним сделку. Демон не может навредить тебе, если это только не часть сделки и вы можете безопасно разойтись, если не придете к какому-либо соглашению. Если ты предлагаешь нематериальные вещи, которыми обладаешь, наподобие воспоминаний, навыков или ещё чего-то, полученного предыдущим уровнем канала, тебе нужно обладать возможностью передать их. Как только сделка будет заключена, обе стороны беспрекословно обязаны выполнять её с точностью до буквы.

91%+ — Каждый раз, когда кто-то хочет нанести тебе вред при помощи м'агии или обычным оружия, они должны заплатить тебе немного денег. Количество не имеет значения — пенни или миллион долларов — это не важно. Они должны дать тебе (или бросить) некоторое количество конвертируемой наличности. Если у них нет налички при себе, тогда они просто не могут выстрелить, ударить, оглушить тебя и не важно, как сильно они этого хотят. Товары не подходят — это должна быть действующая денежная единица, находящаяся в обращении внутри тех национальных границ, где ты находишься. Даже если у них всё в порядке с наличностью, им необходимо потрать некоторое время, чтобы передать её тебе. Они смогут стрелять только тогда, когда сделают это.

Каждая атака должна быть оплачена отдельно. Наёмный убийца не может кинуть тебе под ноги кошелёк с двадцатью купюрами и выстрелить в тебя 20 раз — все эти купюры будут засчитаны, как оплата одной атаки. Если он захочет ударить тебя ещё раз, придется снова заплатить. Хотя бы жалкий медяк.

Странной особенностью данного канала является то, что любой, кто хочет нанести тебе вред, инстинктивно знает, что должен заплатить за эту привилегию.

Вестник

Атрибутика: Вестник приносит новости. Если кто-то говорит тебе что-то важное, что-то, чего ты не знал, то в нём слабо отражается архетип Вестника. Повергая невежественность и распространяя знания, вестник является одним из самых позитивных архетипов. Но порой Вестник хорош лишь настолько, насколько хороши те новости, которые он приносит. Действительно ли человек, говорящий тебе, что любовь всей твоей жизни проворачивает грязные делишки у тебя за спиной, является твоим другом?

Наиболее могущественной инкарнацией Вестника современности является Дэрмотт Аркана, который верит, что текущая версия архетипа устарела и её нужно обновить. По мнению Аркана, те кто приносит новости, на самом деле их создают. С развитием мультимедиа империй и усложнением техники те, кто дает людям правду, становятся всё более увлечены интерпретацией фактов. Аркана считает, что это хорошо и правильно: он прокладывает свой путь к власти при помощи предвосхищения и изменения течения мировых событий.

Табу: Единственная вещь, которую Вестник не может делать это отрицать правду, столкнувшись с ней лицом к лицу. Он может её пассивно скрывать, уклончиво отвечать, но когда ему напрямую покажут факт, то Вестник, знающий о положении дел, не может этого отрицать. Некоторые считают, что в этом и заключается тайный смысл отрицания Христа Петром. И это объясняет, почему Павел был лучшим евангелистом.

Символика: Символами Вестника в античности были свиток, шпора, быстрый жеребец и накидка путешественника. В наши дни такими символами являются скорее мобильная лента новостей и кепка с прикреплённым удостоверением журналиста.

Маски: Иоанн Креститель и Святой Павел (христианство), Гермес (греческая мифология), Элеггуа (сантерия), Локо (вуду).

Предполагаемые исторические личности: Многие полагают, что Пол Ривьер олицетворял собой вестника; возможно к тому же он был масоном. Есть некоторая неуверенность по поводу существования греческого солдата Фидеппида, который пробежал из Марафона в Афины, чтобы провозгласить победу Милитиада над персами, но он точно был бы инкарнацией.

Каналы:

1-50% — Когда Вестник говорит правду, её невозможно игнорировать или отвергать. Когда инкарнация Вестника делает правдивое утверждение о чём-то важном для слушателей, Ведущий проверяет навык инкарнации. При успехе слушатели должны либо сознательно признать, что Вестник говорит правду или пройти стресс 6 ранга по Беспомощности и Самосознанию. (Игрок, контролирующий персонажа, выбирает между признанием и проверкой на стресс: тип которого определяет Ведущий).

Следует помнить, что утверждения Вестника должны быть объективной правдой и Вестник должен в это верить. Если Вестник попытается использовать этот канал, чтоб донести до кого-то то, что он считает правдой, но в реальности ее не являющееся, то канал не сработает.

51-70% — Если Вестник доставляет информацию тому, кто непосредственно связан с ней, то успешная проверка навыка может устранить физические преграды между Вестником и его аудиторией. В этом случае «физическая преграда» — пассивная неодушевлённая проблема. К примеру, если Вестнику вставили кляп, то он выпадет, если машина Вестника сломалась, то он может заставить её работать до тех пор, пока не прибудет к месту назначения. Замки открываются, мосты сводятся, наручники спадают.

Стоит отметить, что этот канал не работает при активном сопротивлении: если кто-то стреляет в Вестника из дробовика, то способности Вестника ему ничем не помогут, также Вестник не может устранить действительно большие препятствия — прохождение сквозь стену или бег по поверхности реки не в его духе. Удивительно, но факт: есть существенные различия между тем, что удерживает тебя и тем, что просто стоит на твоём пути.

71-90% — При успешной проверке навыка, Вестник может узнать важный факт о личности, месте или предмете. Это могущественная и разносторонняя способность с тремя ограничениями. Во-первых, она не может быть использована ради чего-то обыденного (по решению Ведущего). Во-вторых, ответ должен быть либо очень туманным и общим, либо конкретным фактом, который можно изложить в три слова. И в-третьих, Вестник должен быть на том месте, либо в присутствии того предмета или человека.

Для использования этого канала инкарнация должна использовать какую-нибудь предсказательную технику — гадание на кофейной гуще, Книгу Перемен, автоматическое письмо или что-нибудь ещё, что может выдать несколько слов или концепций.

91% — На этом уровне Вестник может попасть на любое важное событие, если он знает, что оно происходит. Ему не нужно знать, где, что именно там происходит или даже как туда попасть, — он просто оказывается в этом месте, подобно инкарнации Искателя. Ограничение этого канала в том, что Вестник может попасть туда, где происходит событие, но не туда, где оно было или будет. Также

достаточно сложно определить важность события — убийство президента, начало войны, получение великого заряда определенно подходят, но для событий меньшего масштаба нужно решение Ведущего (Ведущему стоит считать, что если событие важно хотя бы для сотни людей, то скорее всего канал сработает).

Мать

Атрибутика: Это один из старейших и сильнейших архетипов. Он воплощает комфорт, защиту и мощное чувство благосклонных сил. Мать означает комфорт, безопасность и любовь.

Негативный аспект этого архетипа включает в себя контроль и препятствия автономности: если кто-то будет постоянно беспокоится о том, что скажет его мамочка, он никогда не вырастет в полностью независимого взрослого человека. Некоторые матери создают чувство зависимости и нужды в указаниях, чтобы держать своих детей рядом. У таких детей может быть проблема с тем, чтобы оторваться от маминого передника.

Зависимость — подчинение ребёнка контролирующей матери, которая не допускает непослушания, раскрывает тёмную сторону этого архетипа. «Мамочка-мучительница», которая порабощает даже своими объятиями — это искажённое отражение архитипической заботы.

Табу: Недопустимо для матери — навредить своему ребёнку или остаться в стороне, когда ему что-то угрожает или он страдает (конечно же, каждый из нас является чьим-то ребёнком; с точки зрения этого табу ввиду имеется человек моложе 16 лет). Стоит отметить, что «вред» может иметь различные значения для той, кто выбрала путь Назойливой Мамочки. Тогда как вряд ли она навредит своему ребёнку, в действительности она может убить своё дитя, чтобы не позволить ему попасть под влияние злых внешних сил.

Символика: Мать обладает конечным количеством символов, включающим (но не ограничивающимся) луну, голубое платье, спираль, фонтаны и колодцы, корзина и чаши, голубя, королеву червей в стандартной покерной колоде, Императрицу, Луну или Королеву Кубков в колоде Таро.

Маски: Леди Озера (артурианство), Яменджа (культы кёдомблэ), Дану (кельтика), Дева Мария (христианство), Изида (Египет), Деметра (Греция), Иштар (Месопотамия), Гуань Инь (Пан-Азия), Кибела Магна Матер (Рим), Йемайя (сантерия), Богиня (виканство), Ианса-Фреда (вуду).

Предполагаемые исторические личности: Некоторые люди клянутся, что Эва Перон была аватаром Матери, другие яростно отрицают подобные предположения.

Каналы:

1-50% — на этом уровне ты вселяешь чувство безопасности и комфорта. Если кто-то при тебе выходит из себя после провала проверки на стресс, ты можешь поговорить с ним, попробовав его успокоить. Для этого тебе понадобится просто говорить приятные вещи, обнять, вытереть сопли, сказать, что всё хорошо, и после этого сделать проверку навыка инкарнации. При успехе это сработает как психологическая неотложка.

Эта способность может быть использована даже для лечения физических повреждений. Успешная проверка навыка может привести к исцелению вплоть до 5 единиц запаса здоровья. С конкретным человеком это может быть проделано только раз в неделю.

Само собой, есть ограничения по использованию этих сил — они могут быть использованы только на том, кто рассматривает тебя в качестве матери. Собственные дети, конечно же, подойдут. В любом случае, это должен быть кто-то как минимум на 10 лет младше и считающий тебя авторитетным

защитником.

51-70% — слышал когда-нибудь присказку «Не вставай между медведицей и её медвежонком»? На этом уровне ты и есть мама-медведица — если кто-то угрожает твоему ребёнку или тому, с кем у тебя установлены прочные материнские взаимоотношения (то есть того, на ком ты можешь использовать канал первого ранга), ты получаешь некоторое количество боевых преимуществ до тех пор, пока угроза ребёнку не будет уничтожена. Вот эти преимущества: (1) Любая инициатива, итог которой меньше, чем навык инкарнации всё равно успешна. Если навык инкарнации одержимый, ты можешь переставлять броски инициативы. (2) Ты можешь использовать навык инкарнации вместо навыка драки. (3) Любая атака в ближнем бою дополнительно наносит 5 повреждений, но лишь в том случае, если нанесена хотя бы 1 единица урона.

71-90% — Любой, кто пытается навредить тебе — физически, м'агически, психически — должен сделать проверку Самосознания 10 ранга, причём эта проверка занимает весь боевой раунд, так что ты можешь использовать свой навык инкарнации вместо Обаяния, но есть небольшой нюанс — для использования любой из этих сил ты должна быть физически беременна.

91%+ — на этом уровне Мать не может быть убита в присутствии ребёнка, находящегося под угрозой. Когда её здоровье достигает нуля, она продолжает действовать без каких-либо штрафов до тех пор, пока (1) угроза не будет устранена, (2) ребёнок будет убит, (3) она покинет этого ребёнка. С этого момента она умирает.

СЦИ (Самый Ценный Игрок)

Атрибутика: На каждого человека в мире, который знает хоть что-нибудь об оккультном андеграунде есть тысячи способных сказать, кто выиграл серебряную медаль в женском фигурном катании на Олимпийских играх 1994 года. Намного, намного больше людей обеспокоены историей Винса Ломбардии, чем тех, кого интересует жизнь Джона Ди. Спорт очень важен в том смысле и таким образом, что м'агия — даже мощная м'агия — не может этого перечеркнуть. В 1998 году объединённая мощь всех адептов в мире не была даже сравнима с могуществом и обожанием, возникающим при упоминании имени Майкла Джордана.

В 21 веке религиозные настроения не в почёте на западе — у людей больше нет слепой веры в божественное право королей объединять их в сообщества. Но у нас всё еще есть наши атлеты. У нас есть те, чья сила, скорость, почти невыносимое великолепие делают их фактически божественными. В обмен на наше почитание они собирают нас вместе и превращают нас в общество. В момент начала игры все фанаты в Торонто желают одного и того же в одно и то же время. Когда мяч летит в сетку, социум задерживает дыхание, в нетерпении ожидая итога сражения их символических представителей. Судьбы города тесно переплетена с судьбой его команд (возможно, не совпадение, что спустя годы уменьшения уровня преступности, Нью-Йорк был ошеломлён серийными убийствами в метро в 2000 году — и тем, что Янки проиграли новичкам Даймонд Бекам в 2001).

СЦИ мало распространены в оккультном андеграунде и очень редко знают о нём. Полученный доступ к спортивному могуществу открывает им мир денег, славы и искушений. Мало СЦИ заинтересованы в эзотерических путях силы. Большинство даже не знает о существующей мистической связи со своими городами и фанатами. Но суеверия распространены во всех видах спорта и многие из них часто попадаются на глаза тем, кто хочет подняться на более высокий уровень.

Безоговорочно ясно, что инкарнация СЦИ должна преуспеть в выбранном виде спорта, более того, ей придется служить ролевой моделью для своего города — хорошая форма, прекрасные манеры, великолепный спорт и образцовое гражданское поведение должны демонстрироваться для сохранения связи с архетипом. Это не означает, что игрок обязан быть хорошим человеком — он может быть сукиным сыном, курящим крэк, избивающим жену, но не теряющим статуса инкарнации до тех пор,

пока его не поймают.

Табу: СЦИ никогда не должен рисоваться. Неуважение члена команды или пропуск тренировки это плохие вести. Более того, ты никогда не должен быть публично замечен в обмане, нарушении закона или иным образом утратить статус городского героя.

Символика: Спортивный инвентарь. Медали. Трофеи. И самый сильный — униформа.

Маски: Ланселот Озёрный (артурианский цикл), Люх Ламфэда (кельтская мифология), Атлант, Милиагр, Кастор и Поплюкс (греческая мифология).

Предполагаемые исторические личности: Последний раз играя за Буллз, Майкл Джордан почти наверняка достиг высшего уровня инкарнации. (Заметьте, он изменился, когда оставил Чикаго). Андро Марк МакГуир возможно приблизился к этому, а Джесс Оуэн, выступая на гонках перед Гитлером, возможно олицетворял его в наиболее исторически важный момент.

Каналы:

1-50% — Игрок получает силу своих фанатов. За каждую тысячу людей, в живую наблюдающих и переживающих за него, инкарнация получает дополнительно 1% к навыку, связанному со спортом. Этот навык не может превысить его навык инкарнации или характеристику Тело.

51-70% — Игрок проходит через клинч. Когда его превосходят числом в любом виде соревнования, его соответствующий навык поднимается на 5% за каждого дополнительного противника. Когда он отстаёт в соревновании, навык поднимается на 2% за каждое недостающее очко. Это повышение может быть выше, чем соответствующая характеристика.

> **Пример:** Три гангстера-якудзы набрасываются на СЦИ — борца сумо. Его сумо (Драка) равен 70%, также, как и его характеристика Тело. Поскольку их на двое больше, его навык сумо поднимается до 80%. Если же к нему на помощь приходит друг, то их превосходит чисто всего на одного гангстера и его навык падает до 75%.

71-90% — На этом уровне СЦИ начинает отдавать долг обществу. Каждый раз, когда его команда выигрывает, Ведущий должен сделать некоторое улучшение в качестве жизни всего его родного города.

91%+ — Его статус как идола полностью сформирован, и теперь СЦИ может напрямую улучшать жизнь своих фанатов. Проще говоря, дав совет или поощрение взрослому фанату или просто подписав автограф ребёнку, СЦИ может удалять сорванные и загрубевшие метки с измерителей безумия. Единственный случай, когда измерители устойчивы к этому каналу, если на них 10 загрубевших меток. (К примеру, если у персонажа есть 10 загрубевших меток в Беспомощности и 7 в Изоляции, то СЦИ может очистить только шкалу Изоляции, но не беспомощности). Игрок может сделать это только раз в неделю для каждого конкретного человека.

Мистический Гермафродит

Атрибутика: Возможно, этот архетип — одно из наиболее сложных воплощений именно потому, что его сложнее всего описать. Его значение велико, он содержит множество подмножеств и противоречит сам себе — уже по определению. Он представляет собой единство противоположностей, синергию противоречивых комбинаций, силу, которая исходит из напряжения и конфликта внутри единства, как такового.

В некотором роде Мистический Гермафродит — ходячее воплощение м'агии. В конце концов каждый путь м'агии основан на парадоксе, на разрешаемом противоречии в человеческой вере, которое позволяет адептам разрешать противоречия между «возможным» и «невозможным», «причиной» и «следствием». Но когда адепт лишь пытается следовать или придерживаться некоего противоречия, Гермафродит есть само противоречие.

Гермафродит это женщина и мужчина одновременно, но помимо этого он представляет собой и другие единства. Он — доктор, который разрезает тебе грудь или сжигает твою кровь радиацией, чтобы вылечить. Это завистливый любовник, чьи яростные обвинения являют суть выражения искажённых чувств под весом противоречий. Это мазохист, который обожает свои страдания, это воитель, который завоёвывает страны во имя мира, или же убийца, который вершит своё дело из милосердия. Все они — лишь грани сингулярности парадокса. Но разница между этими людьми и инкарнацией в том, что люди обманывают сами себя — рационализируют себе оправдания по типу «достижения общего блага». Истинный Мистический Гермафродит не увлекается всякой сдобной логикой и не ищет самооправдания: он\она решает эти конфликты на границе своего сознания.

Табу: Отсутствие конфликта конфликтует с Мистическим Гермафродитизмом. Приверженность любому недвусмысленному решению в ущерб следованию путем инкарнации ослабляет связь с архетипом. Например, Гермафродит, который посвятил себя пацифизму, также нарушает свою связь, как и тот, что следует жёсткому кодексу кровной мести. В твоём разуме должна идти война, даже большая, чем та, которую ведёт твоё тело: абсолютная лояльность — такая же анафема, как и абсолютная подлость. Всё это не препятствует вере в определённую философскую концепцию, но если ты начнёшь действовать согласно своей вере, у тебя появятся проблемы. Мистический Гермафродит может быть адептом, но тогда его одержимое мировоззрение должно быть расплывчатой мистерией, а не кристальной ясностью.

Символика: Белые одежды и призмы (белый в действительности это сочетание всех цветов), символ Инь-Ян, змея, кусающая себя за хвост, крест, лотос, точка внутри круга — всё это символы гермафродита, как и бородатые женщины и реальные биологические гермафродиты. Наиболее явными символами Мистического Гермафродита являются сексуальные — трансвеститизм, бисексуальность и несогласие с традиционными половыми ролями.

Маски: Ребис (алхимическая традиция), Ометекуртли (древняя Мексика), Мавю-Лиза (люди Фон), Гермафродит и Тиресий (греческая мифология), Олокун (сантери).

Предполагаемые исторические личности: Если Папесса Иоанна действительно существовала, а не была просто городской легендой, то она точно была инкарнацией Мистического Гермафродита. Просвещение принесло нам имя шпиона-трансвестита Шевалье Д'Эон, который точно был одним из идущих по пути архетипа, как и Кристины Йоргенсен, Брендона Тина и Билли Типтона. Также можно попытаться завести дело на РюПауля и леди Чарлиз.

Каналы:

1-50% — при успешном броске ты получаешь ощущение гендерной идентификации индивидуума. Это выходит за обычные рамки (гомо, гетеро и би) и обычных половых предпочтений: это чувство касается также гендерных ролей и позволяет понять, что кто-то, к примеру, агрессивный мачо или же нежен и заботлив. Люди очень сложны и изменчивы, так что этот канал обычно показывает то, как кто-то хочет выглядеть на данный момент плюс к тому, как он себя обычно ведёт. Но всё равно здесь нет места точным предсказаниям.

51-70% — Ты чувствуешь, когда люди в округе получают м'агические заряды. Радиус этой способности равен количеству десяток в твоём навыке, выраженных в милях (если твой навык 70% — радиус чувствительности 7 миль). Также, когда кто-то в этой области получает заряд, Ведущий может

попросить тебя сделать проверку навыка. При успешном исходе ты узнаешь тип заряда (незначительный, значимый, Великий), а также примерное местоположение. Если успех будет с дублем, ты также ощутишь м'агический «аромат» этого заряда. Был ли он высосан Дипсомантом из бутылки текилы или же это последнее воспоминание детства Механоманта, играющего со своей новой игрушкой.

71-90% — Раз в день при успешной проверке навыка инкарнации ты можешь поменять свой биологический пол. (Нет, ты не можешь делать этого с другими людьми.) Предупреждаем: если бросок даст смертельные 00, то ты оказываешь буквально пойман в самом что ни на есть чистом гермафродитизме — полный набор подвеса, сисек, волос на лице и гормонов берсерка. Тот, кто становится биологическим гермафродитом таким образом — застрял в странном состоянии, где есть\нет оба пола, до тех пор, пока ему не помогут с помощью м'агии или хирургии: эффекты этого канала не могут спасти его от результатов краха. (Существует лишь одно единственное исключение — если ты родился биологическим гермафродитом, то это состояние достаточно знакомо тебе, чтобы суметь самостоятельно его покинуть).

Смена биологического пола — это проверка 4 ранга на Самосознание. (Если это произойдет с кем-либо, не следующим путём данного архетипа, либо же следующим неосознанно, то это проверка 7 ранга.)

91%+ — Раз в день ты получаешь заряд от смены пола. Если смена пола была символична, например переодевание в платье или грубая агрессивная роль у женщины, то ты получаешь незначительный заряд. Если ты делаешь это в буквальном биологическом смысле, то получаешь значимый заряд. Если при этом ты являешь странником на пути м'агии, то ты можешь использовать эти заряды как обычные и при этом табу не нарушается. Если ты не адепт — можешь разрядиться, чтобы вызвать случайный неестественный феномен. Событие происходит согласно силе заряда, но ты его не контролируешь. На огромном бильярдном столе м'агии это похоже на рикошет от удара вслепую.

Пилигрим

Атрибутика: Пилигрим (также называемый Искателем) это человек, полностью сфокусированный на высшей цели. Пилигрим не странствует бесцельно, подобно Дураку или Человеку-Без-Хозяина и внимание Пилигрима не сфокусировано вовнутрь, наподобие Свободной Женщины. Вместо этого Пилигрим подчинил свою собственную волю внешней цели и стремится к ней без малейших сомнений.

Пилигрим подобен кающемуся грешнику в своем странствии, молчаливой фигуре в важном поиске. Он отказывается от счастья повседневной жизни и сужает весь мир до себя, дороги и цели, которая ждёт его в конце пути.

Эта цель важна. И хотя Пилигриму характерны спокойствие и самокопание во время путешествий, его истинное предназначение обладает огромным значением. Он может быть в поиске могущественного артефакта, наподобие Грааля из Артурианского Цикла, или легендарной страны, вроде Эльдорадо, а также может искать какую-то известную личность, потерянную историей, наподобие Амелии Эркхарт. Какова бы ни была его цель, она точно не незначительна и даже не символична.

Во время своих странствий Пилигрим обычно ввязывается в различные истории с теми, кто попадается ему на пути. Его потребность к этому естественна, и он понимает, что дорога приводит его туда, где он должен быть. Он может сделать перерыв, чтобы разобраться в ситуации, решить проблему или наоборот, создать её. Но это только передышка, он должен будет снова отправиться в путь, прежде, чем осядет пыль. Он оставляет позади себя благодарность и ненависть тех, кого он встретил — это бесполезный багаж на длинной и одинокой дороге.

Табу: Пилигрим не увиливает и не ищет разговора — всё, что не приближает тебя к цели — излишество. Если ты провёл всю игровую встречу без настоящих попыток приблизиться к своей цели (какой бы она ни была), то Ведущий назначает штрафы. Пилигрим также не может поменять направление. Если ты отказался от своей цели, для Ведущего это хороший повод лишить тебя всего твоего навыка — так что выбирай его с осторожностью.

Символика: Пилигрим представляется свободной дорогой, а также транспортными средствами всех видов. Посох, чаша и традиционная широкополая шляпа странствующего торговца — также тотемы этого архетипа. Животные, ассоциируемые с пилигримом — это лосось, который возвращается вверх по реке на нерест и ласточки, который совершают ежегодное путешествие к единой цели.

Маски: Сэр Галахад (артурианский цикл), Три царя (христианство), Танг Сенг и Трипитика (китайская мифология), Персей (греческие мифы), Мойша (Ветхий Завет), Ибн Баттута (мусульманство), Легбе-Гран-Шемин (вуду).

Предполагаемые исторические личности: Нейл Армстронг, первый человек на Луне, олицетворял собой Пилигрима (жаль, что он не был Клиомантом). Меривезер Льюис точно был инкарнацией, также как и Ксенофонт и, менее возможно, Роберт Фалькон Скотт.

Каналы:

1-50% — Назови цель, выбери навык, который поможет тебе в этом, и сделай проверку навыка инкарнации. В случае успеха ты можешь переставлять все броски в этом навыке, при условии, что они приближают тебя к этой цели (также как и одержимый навык). Как только ты ее достигнешь, сможешь повторить этот трюк с новой целью, но данный эффект можно применять лишь на одном навыке для одной цели. Проще говоря, у тебя может быть только одна цель единовременно. Если ты провалил начальный бросок, можешь попробовать использовать цель с другим навыком, но ты не сможешь пробовать присоединить этот навык еще раз, пока у тебя не появится новая цель.

Если при достижении этой цели ты сдашься, твой навык Пилигрима больше не будет работать с навыком, выбранным для цели — никогда. Более того, ты не можешь выбрать новую цель навыка до тех пор, пока полностью не завершишь или не избавишься от старой цели. Оставленную цель нельзя попытаться достичь заново.

> **Пример:** Родни решил, что его целью будет «Пристрелить этого хаос-мага как бешеную собаку», а навыком, который поможет ему добиться задуманного — «Стрельба от Бедра». Он делает успешную проверку навыка инкарнации Пилигрима и теперь может переставлять броски на свою стрельбу, когда он стреляет в этого Энтропоманта или его прислужников. Тем не менее, некоторое время спустя, этот адепт объясняет свои цели и уговаривает Родни присоединиться к своей команде, поэтому он изменяет свою цель и решает, что его новой задумкой будет «Завалить этого Саддама Хуссейна как бешеную собаку». Он не сможет использовать способность «Стрельбы от Бедра» как навык Пилигрима, так как он уже присоединял его к предыдущей, оставленной, цели. Он решает, что вместо этого будет переставлять броски Скрытности. На этот раз он проваливает первый бросок и не может сделать Скрытность своим навыком Пилигрима. Тогда он пытается проделать это с Дракой и преуспевает. Если у него получится прикончить Саддама Хусейна, он может выбрать новую цель и сделать Скрытность своим новым навыком Пилигрима, но он никогда не сможет воспользоваться «Стрельбой от Бедра», так как этот навык был опорочен провалом прошлой цели.

51-70% — Успешной проверкой навыка Пилигрима ты можешь путешествовать на расстояние, равное ширине Австралии или США в милях за один день. Если ты ведёшь машину, то просто достигаешь своего пункта назначения. Если тебе нужно переплыть океан, можешь зайти на баржу в доках

Нью-Йорка утром и сойти с Довер Ферри через 16 часов. Никто не увидит тебя, пересаживающимся на корабль, да и ты навряд ли вспомнишь, что происходило в пути — но ты на месте. Ты можешь пользоваться этим каналом раз в сутки и не можешь никого взять с собой.

71-90% — на этом уровне ты можешь ненадолго рекрутировать себе последователей. Всё, что тебе нужно сделать для этого — встретиться с кем-нибудь глазами, а затем чётко и логично объяснить, в чём состоит твоя цель и почему она важна. Как только ты все объяснишь, сделай проверку навыка Пилигрима. Если ты был успешен и выбросил больше, чем Разум или Душа цели (в зависимости от того, что выше), то цель становится легко внушаема и вынуждена повиноваться одной твоей простой команде. Ты не можешь заставить кого-нибудь сделать что-то, противоречащее их морали («А теперь иди и убей своего ребёнка для меня, ладно?») или то, что значительно нарушает их чувство социальной значимости («Разденься догола и побегай вокруг»), но незначительные отклонения вполне допустимы. Любой, кто попытается активно противостоять твоему внушению, должен пройти стресс Самосознания ранга, равного десяткам твоего навыка аватара (при навыке Пилигрима в 72% сопротивляющемуся достанется стресс 7-ого ранга). Впоследствии этот опыт будет казаться ему подобным сновидению («Во всем, что он говорил, было столько смысла…»)

91%+ — На этом уровне все двери, дороги, порталы и окна едины для Пилигрима. С успешной проверкой навыка Пилигрима ты можешь войти в свою дверь в туалет в Вашингтон ДиСи и выйти через парадные ворота Кремля. Можешь сделать пять шагов по дорожной грязи Бейюнга и следующие пять будут по шоссе в Северной Дакоте. Никто не увидит, как ты появляешься или исчезаешь; ты попадаешь в особое слепое пятно внимания, которое делает твои действия абсолютно обыденными. Ты можешь поступать так или по крайней мере пытаться так часто, как пожелаешь.

Ты можешь брать с собой людей, но тебе придётся делать проверку для каждого, кого ты ведёшь с собой. Ты не можешь переместиться в место, если у тебя в голове нет его четкого представления. Фотография, которую ты запомнил или на которую смотришь во время проверки, подойдет. Увиденная когда-то картина или чьё-то устное описание — нет.

Заключительная же черта этой способности заключается в том, что ты можешь запереть человека, перенаправляя все двери, через которые он пытается пройти, в свой туалет (в качестве примера). Человек выходит через свой парадный выход и попадает в твой сортир, затем он выходит и опять попадает в тот же сортир. Тебе нужно видеть жертву, чтобы наложить на неё это проклятье и оно обычно длится один-два часа. (Имей в виду, что можно выбраться из тюрьмы, если цель может сломать стену или как-то иначе создать новый выход. Это проклятье считается м’агическим, так что защита от м’агического нападения может помочь. И, если ты пытаешься проделать это с адептом, результат броска должен быть выше его навыка м’агии.)

Дикарь

Атрибутика: образ Дикаря может быть обнаружен в большинстве первобытных сообществ. Эдгар Райс Берроуз дал архетипу имя — Тарзан, Роберт Блай охотился за ним на окраине цивилизации, он обитает в Гималаях под именем Йети, его ищут в британской колонии как Бигфута, и он возвращается к нам в древних мифах и городских легендах о детях, взращенных волками.

Дикарь отбрасывает оковы вежливости и социальных ожиданий, а может у него и не было возможности познакомится с ними. Оторванный от цивилизованного общества, Дикарь находит убежище в природе. Птицы и звери — его семья, а неизученные уголки Земли — его дом.

Тёмная сторона Дикаря очевидна. Тот, кто отбросил беспокойство и вежливость общества, может столь же легко потерять мораль и этику. Дикарь с одинаковой вероятностью может может оказаться как злобным хищником, так и благородным, неиспорченным ребёнком.

Табу: Этот архетип не озадачивается ложью и социальными манипуляциями. Любой Дикарь, который успешно манипулирует языком или эмоциями, откровенным образом нарушает архетип. Произнести прямую страстную речь — не страшно, опасно произнести ту речь, в которую ты не веришь. Просто сказать толпе то, что они хотят услышать — бесчестно и недостойно Дикаря.

И насколько Дикарь прям, настолько же неуютно он чувствует себя рядом с произведениями человеческих рук. Любой навык, который включает в себя постройку, использование или починку механизмов (включая вождение), превысив 30%, считается отказом от дикарства.

Символика: Волосы, причём много, важны для Дикаря. Волосы или же грива — должны быть неподстрижены и неухожены. Обычно практикуется обнажение, если же потребуется одеться, то одежда должна быть с мехом. И даже будучи одетым, Дикарь обычно бос для сохранения связи с землёй. Дикарь ассоциируется со многими животными, особенно с медведем, гориллой и волком.

Маски: Энкиду (аккадианство), Ориша (народ Йоруба), Кернуннос (кельтская мифология), Марасса-Буаз и Сегбо Профиель (вуду).

Предполагаемые исторические личности: Многие библейские «лесные пророки» библейских пророков, таких как Илья или Иеремия, судя по всему, каналлировали Дикаря; теологи и культисты несколько расходятся в данном вопросе.

Каналы:

1-50% — Дикарь необычайно быстр и физически силён. Совершив успешную проверку навыка, связанного с Телом или Темпом, при условии, что этот бросок меньше твоего навыка аватара, ты можешь прибавить к результату ещё до 10%. Бросок всё ещё считается успешным, даже если добавленные проценты делают его выше уровня твоего навыка. Исключением из этого правила является тот случай, когда использование навыка связано с техникой. Ты можешь неплохо развлечься с «Ножевым Боем», но не с «Вождением» или «Огнестрельным Оружием».

> **Пример:** Инкарнация Дикаря по имени Карла Нарожукаклошадь обладает навыком «Драться, Как Обезьяна» — 55%. В попытке сбежать от народного ополчения она бьёт изо всех сил одного из охранников и выбрасывает 49%. В обычном случае этот удар нанёс бы 13 очков повреждений (4+9), но, поскольку её бросок меньше навыка аватара, она решает поднять результат своего броска до 59, чтобы нанести дополнительный урон (9+5), несмотря на то, что в обычной ситуации этот результат выше её навыка.
>
> **Пример:** Когда патрульные попытались поймать Карлу, она пнула одного из них в бедро и выбросила 12, то есть жалкие 3 очка урона. Поскольку это меньше её навыка аватара, она может поднять бросок до 19 и нанести 10 очков повреждения.

51-70% — Теперь ты можешь использовать свой навык Дикаря вместо любого из следующих навыков: Карабканье (включая использование веревки), Бег, Плаванье, Засады, Выслеживание, Выживание в дикой местности и пр. Если твоя инкарнация Дикаря является одновременно твой одержимостью, ты можешь также переставлять результаты и этих бросков. А если навык, вместо которого ты проводишь бросок, является твоей одержимостью, то ты также можешь его переставить.

71-90% — Ты уже настолько сблизился с природой, что можешь говорить с животными (насекомые не в счет). При успешной проверке навыка ты сможешь попросить любое животное сделать то, чего хочешь. Ты можешь командовать только одним животным за раз. Ты можешь потребовать от них информацию, но помни, что животные не слишком умны; их ответы невербальны, также как образы и передача чувств. По умолчанию, при использовании этого канала предполагается, что он может быть использован для того, чтобы заставить любое животное вести себя подобно хорошо обученной собаке.

Команды «Сядь», «Брось это письмо в то окно» и «Убей этого человека с рыжими волосами» будут поняты. А «Иди заведи мою машину» и «Забеги в это горящее здание и оставайся там» вряд ли найдут понимание.

91%+ — Урон от любого заклинания или выстрела из огнестрельного оружия, который наносит тебе повреждения меньшие твоего навыка Дикаря, уменьшается ещё на 20 очков, благодаря твоей выносливости и жизненной силе. Это умение не влияет на повреждения, полученные от животных, сверхъестественных созданий и рукопашных ударов.

Истинный Король

Атрибутика: Истинный Король представляет собой единство правителя, народа и земли. Ещё с древних времён короли и их владения обладали символической связью — королевское «мы» и есть напоминание об этом поверии, отсылающее одновременно к правителю и его владениям. Архетип Истинного Короля делает эту символическую связь реальной. Когда у Короля всё в порядке, успех приходит к его Владениям, и наоборот. Истинный Король это хранитель, защитник, адвокат и лидер своих владений. В современном мире Король может стать скорее духовным или тайным правителем, нежели общеизвестным политическим деятелем. Будучи слугой Порядка, Истинный Король может привести свой народ в безмятежный рай, поддерживаемый единством, которое только он может обеспечить. Служа Энтропии, он может разрушать нации при помощи власти Владений, слепо повинующихся и богато вознаграждающих его труды. Несмотря на то, что архетип именуется Королём, его инкарнацией могут стать люди любого пола.

Табу: Инкарнации Истинного Короля должны обладать Владениями, которые они защищают и за которые они несут ответственность. Владения могут быть частью Земель, группой или категорий Последователей или комбинацией того и другого. Ты можешь встретить Короля 7-ой стрит, Короля копов, Короля дороги (байкеров и автострад). Эти Владения в виде Земель и\или Последователей могут быть любого размера, хотя практические соображения должны принимать участие в этом решении — ни одна неопытная инкарнация не сможет защитить Владения размером с Лос-Анджелес или с числом Последователей, равным количеству поклонников Роллинг Стоунз.

Король никогда не может действовать во вред своим Владениям, не может отказать своим Последователям в помощи, если они о ней попросят, а также не может стоять в стороне, если его Владениям грозит опасность. Он может посылать своих Последователей навстречу опасности, но не на верную смерть, если только ситуация не является безвыходной. Защита Владений означает, что обязанность сделать всё, чтобы оградить свою Землю и Последователей от внешних вторжений, будь то гангстеры, природные катаклизмы или даже ошеломляющий вес обычной нищеты. Он так же ответственен за всех людей, проходящих через его Владения, как и за тех, кому он гарантировал безопасность. Если Король потеряет все свои Земли и Последователей, его навык Истинного Короля упадёт до нуля.

Символика: Символами Истинного Короля являются меч, корона и скипетр.

Маски: Хайле Селласи (африканство\рстафарианство), Этана (аккадианство), Артур (артурианский цикл), Таммуз (вавилонский эпос), Нуада Серебряная Рука (кельтские мифы), Зевс (греческие мифы), Йимму-Тенно (японская мифология), Соломон (иудо-христианство), Гарун-Аль-Рашид (мусульманство), Один (скандинавский эпос), Обатала (сантерия), Гильгамеш (шумерские мифы).

Предполагаемые исторические личности: Квинтэссенцией Истинного Короля является Артур. И хотя до него безусловно существовали священные короли, Артур стал непоколебимым примером инкарнации архетипа и все возможные западные королевские инкарнации от королевы Елизаветы I до Аарона Бура и Бакси Сигеля следовали его путём, даже через безумие (наподобие Императора Нортона из Сан-Франциско) или же к неумолимому року (как по мнению различных адептов поступал

Джон Кеннеди).

Компоненты Владений:

Земли: Земли Короля могут занимать территорию радиусом в его навыка инкарнации, выраженный в милях. Король с навыком 43 может обладать землями радиусом в 43 мили. Тем не менее, это их максимальный размер; на деле их площадь значительно меньше и ограничивается волей и влиянием Короля. Обычно Короли начинают с небольшой области, со временем увеличивая ее, по мере продвижения по пути архетипа и приобретения последователей. Если в окрестностях есть другие Короли, то инкарнация может сражаться с ними или использовать угрозы для установления границ. Если Король побеждает другого правителя в бою, то может претендовать на часть или даже все Земли побеждённого противника в зависимости от того, как много победившая инкарнация способна удержать по мнению Ведущего. Подчинение Земель включает в себя тройное жертвоприношение — крови, пота и слёз Короля — три капли каждого элемента в значимых местах достаточно, чтобы отметить местность как часть Владений Короля.

(Когда-то Земли были намного больше. Но федерация небольших государств, сформировавшаяся при становлении Америки, переборола представления старого мира о королевствах. Позднее, когда Босс-Хранитель Чикаго "Алмазный Джо Эспозито — известный в массах как Король Маленькой Италии — стал Истинный Королём в 1928, его вера в то, что вся политика локальна, резко уменьшила размер возможных Земель Истинный Королей. По крайней мере, так говорят последователи текущего Короля Чикаго.)

Последователи: Король может иметь число последователей, равное его навыку инкарнации. Чтобы стать последователем, рекрут должен в здравом уме и твёрдой памяти, зная, что он делает, предложить свою верность, а Король — совершить выбор, принимает он её или нет. В случае битвы между Королями, Последователи побеждённого Короля обладают свободой выбора — предложить свою верность победителю, остаться верными своему Королю или просто оборвать эти узы. Церемониальная природа этого предложения должна соответствовать природе Владений. Люди, проживающие на территории Владений Истинного Короля, более предрасположены к становлению Последователями, но не обязаны так поступать. Аура Последователя чётко показывает наличие связи.

Каналы:

1-50% — Король связан со своими Владениями. Если его Владения подвергаются атаке или один из его Последователей зовёт на помощь внутри границ его Владений, Король может почувствовать это при в результате проверки навыка инкарнации, проведённой Ведущим. Активное использование этого канала позволяет Королю призвать конкретного Последователя в рамках своих Владений к себе. Голос Короля отражается из теней или мягко звучит из ближайшего радио или телевизора, позволяя Последователю узнать, что требуется его присутствие.

51-70% — Владения сами по себе усиливают Истинного Короля, когда он находится внутри границ своих Земель или в поле зрения своих последователей, количество которых равно десяткам в навыке инкарнации. При этих условиях Истинный Король получает сдвиг в +10% ко всем своим действиям.

71-90% — Мистическая связь между Королём и Владениями позволяет переносить запас здоровья между Королём и Землями или Королём и Последователями. В терминах этого канала Земля Короля в его Владениях имеет такое же количество запаса здоровья, как и Король. Король может использовать этот запас здоровья как свой собственный, для лечения себя или других ценой ущерба Земле. Король может также расходовать себя, чтобы компенсировать повреждения или увеличить изобилие своих Владений. Король может использовать этот канал с Землёй, только если находится на ее территории. Если Король ослабляет свои Земли и не возвращает потом эти очки, то нарушает табу.

Что касается Последователей, то Король может использовать их запас здоровья лишь с их согласия. (Способ получения этого согласия, будь то простая просьба о помощи, либо же принуждение последователя чуть ли не под пытками, зависит от индивидуальных особенностей аватара Короля.) Он может передавать запас здоровья от себя к ним, как он того пожелает. Ему потребуется физический контакт с последователем, чтобы исцелять или исцеляться, но при этом он не обязан быть в границе своих Земель. Ну и конечно же, Король может переносить запас здоровья напрямую между Последователями и Землёй или наоборот, действуя как распределитель между ними. Также на этом уровне силы домен Истинного Короля отражает его личное состояние. Если Король ранен, спонтанные повреждения или иной ущерб распространяются на его Владения. Пистолетный выстрел может вызвать взрыв газа, простуда — эпидемию птичьего гриппа, а оргазм приведёт к неожиданно распустившимся цветам.

91%+ — Как Король защищает свои Владения, так и Владения защищают своего Короля. Успешной проверкой навыка инкарнации, Король может призвать свою Землю к началу рукопашной, использующей навык драки (или его аналог) самого Короля. Повреждения наносятся как при обычной рукопашной схватке плюс модификатор за тип оружия.

> **Пример:** Гопники терроризируют Владения Короля. Он делает проверку навыка Истинного Короля и проверку своего навыка драки. У него всё получается и каменная горгулья падает со здания на лидера банды, нанося повреждения как будто бы это ударил сам Король, а также +6 за величину и тяжесть.

Использование этого канала совместно с Последователями при успешной проверке даёт каждому из них, кто может видеть Короля, положительный сдвиг для одного навыка, равный сумме на броске проверки. Ни Король, ни Последователи не обязаны находиться в границах Земель, чтобы получить это преимущество. Король сам выбирает, какой именно навык будет улучшен. Если у Последователя нет соответствующего или схожего с ним навыка, он не получает никакого бонуса. Этот сдвиг даётся на 15 минут.

Воин

Атрибутика: У людей есть врождённая склонность к страху и ненависти к незнакомцам. Может быть, это заложено в генах — механизм, оставшийся от обезьян, которые изгоняли своих больных сородичей из страха, что болезнь может заразить стаю. Быть может, это психологическое — необходимая отдушина для существования социума и семьи. А может быть, мы все грешники, живущие в падшем мире.

В любом случае Воин это тот, кто существует ради устранения некоей проблемы, правил или людей, которых он считает опасными для общества. Он — дух бескомпромиссного уничтожения. И хотя он готов умереть ради своей цели, он гораздо более заинтересован в убийстве ради неё.

С ростом сложности военной техники другие архетипы вторгались на территорию Воина — но на самом деле в пироге человеческой кровожадности хватает кусков и для Неизвестного Солдата, и для Бескровного Генерала. Воин отличается от более современных военных типажей своей идеологической чистотой, хотя, безусловно, концепция идеологического убийцы столь же свежа и современна, как и вчерашний газетный заголовок.

Тёмную сторону архетипа Воина легко увидеть — посмотри на фото скалящихся наёмников Третьего Рейха, стоящих над коленопреклонённым ребе или на старые кадры с пикников Ку-Клукс-Клана. Или может быть фото ядерных испытаний Манхеттенского проекта.

Но в наше время, в век цинизма и компромиссов Воин единственный, кто способен начертить линию на песке и сказать «Стоп!». Когда-то существовали несколько Воинов-медиков, которые боролись с

оспой, как с бедствием, не используя оружия. Их философские потомки сражаются со СПИДом. «Война с Бедностью» привлекает не так много инкарнаций, как «Битва Против Наркотиков», но они есть. Последователи этого архетипа вовлечены также и в «Сражение с Терроризмом», хорошо это или плохо.

Табу: Каждая инкарнация Воина должна выбрать что-то, что она не приемлет. Это может быть народ или пол — или, в лучшем случае, социальная болезнь или упадническая философия. Компромисс с врагом — это табу Воина. Возьмём, например, агента УБН, который является Воином против наркотиков. Если он найдёт в машине своего собственного сына даже один косячок марихуаны, пусть тому и будет уважительное объяснение, но Воин обязан будет изъять эту машину и посадить своего сына за хранение. Нетерпимость есть нетерпимость. Таким же образом инкарнация, объявившая войну безграмотности, нарушит своё табу, если сдастся, пытаясь обучить взрослого, который не умеет читать, даже если этот человек не заинтересован в результате и активно мешает процессу обучения.

Символика: Шлем, пятно крови и огонь, в обычной карточной колоде он король треф, а его животное — орёл.

Маски: Хуицилопочитилу (ацтекская мифология), Мардук (шумерский эпос), Кухулин (кельтская мифология), Арес (греческая мифология), Хачиман (японская мифология), Тю (индейцы Маори), Чингис-Хан (монголы), Чанго (нигерийский эпос\вуду), Тор (скандинавский эпос), Митра (персидская мифология), Перун (славянская мифология).

Предполагаемые исторические личности: Джон Браун из Харперс Ферри, Александр Великий против персов, а также любой боснийский серб.

Каналы:

1-50% — Воину не нужно совершать стрессовых проверок, если он непосредственно преследует свою цель. «Воины против Запада» Аль-Каеды не совершают стрессовых проверок по шкале Жестокости, когда убивают или сражаются против европейцев. Точно так же рыцарствующий Воин «Против нищеты» может легко преодолеть любой стресс Беспомощности, который может встретиться подобному добряку.

Это не значит, что Воин автоматически получает загрубевшую метку. Измеритель Безумия просто не затрагивается.

51-70% — Страсть и свирепость Воина воодушевляют окружающих. Любой, кто сражается на стороне Воина за его идеалы, получает сдвиг +10% к любому подходящему навыку. Сам Воин не получает этого бонуса, но два Воина вместе могут помочь друг другу. Неважно, сколько Воинов сражается в одной группе, бонус от этого канала не может превышать 10%.

71-90% — Инкарнация может заменить свой навык Воина на один любой другой навык. Он должен быть уже определён как полезный для достижения цели Воина в течение кампании, и когда этот навык назначен, он уже не может быть изменён.

91%+ — Воину не могут нанести вред те личности, которые представляют его оппозицию. Все атаки автоматически проваливаются. Если ты в «Войне наркотикам», то наркоторговцы и их клиенты не смогут навредить тебе просто потому, что ты — агент УБН. (Если кто-то из курителей гашиша захочет убить тебя по какой-то другой причине, то канал может и не сработать.) Если ты коммунист на «Войне капитализма» — копы, солдаты, тюремные охранники не смогут причинить тебе физического вреда. Но нападения жителей капиталистических стран, тех, кто не является активистами силовых органов, *не подвергаются* действию данного канала, если конечно же они не бьют тебя потому, что ты коммунист.

Имей в виду, что эта сила защищает только от физического вреда — плен, психологические пытки, седативные средства или м’агия по-прежнему будут работать.

Book 3: The Living Mirror Of Heaven - Chapter 12: Cosmic Overview

Первые Шаги по Космосу

Ты - Оккультный Андерграунд

Над улицами с тайными именами, укутывая мир наших страстей, раскинулось живое отражение небес: **Стратосфера**. Речь идет не о *стратосфере*, как одном из слоев окружающей планету атмосферы. Это *Стратосфера*, место, где у статистики есть личность. Величайшая тайна оккультного андерграунда, известная лишь нескольким. И ты один из них, один из **лордов** оккультного андерграунда. Вот истина: Стратосфера - обитель **архетипов**.

Архетипы это не просто концепции, обретающие м'агические силы благодаря бессознательной воле шести миллиардов умов. Это живые сущности. Они всезнающи, но не всемогущи. Они боги, созданные нами.

Каждый архетип когда-то был человеком. Для такого человека, воплощающего зарождающийся архетип коллективного бессознательного, нет иного пути, кроме как вверх. Это **вознесение**, мгновение, когда человек перестает существовать в какой-либо форме за исключением Стратосферной и присоединяется к **Незримому Пантеону**. Вознесение сдирает с личности все лишнее, превращая ее в чистую инкарнацию выбранного архетипа.

Архетип не способен непосредственно заставить кого-либо выполнять его волю. Но он может изменить восприятие какого-либо незначительного происшествия, мимолетного случая, что подтолкнет разум человека к нужным ему действиям. Наши решения основаны на особенно ярких моментах, срезах восприятия, складывающихся в ощущение "верного поступка". Обитатели Стратосферы управляют нами в подобной утонченной манере, воплощая заключенный в них смысл: Воин поощряет конфликты, Пилигрим одаряет нас миссиями, а Вестник распространяет новости.

Но архетипы не вечны. Мы создали их и точно так же, как вознесли на небеса, можем стащить их, кричащих в ужасе, обратно на землю. Каждый архетип может обладать одним **богоходцем**: наиболее сильной инкарнацией этого отдельного архетипа. Путь богоходцев опасен, поскольку, будучи наиболее могущественным воплощением архетипа, они находятся в одном шаге от вознесения, в опасной близости от возможности отправить сущность, занимавшую это место до них, обратно на землю, чтобы снова вкусить жизнь смертного.

По мере развития человечества число архетипов Незримого Пантеона постепенно увеличивалось. И когда их количество достигнет 333, миру придет конец. Что произойдет потом - вопрос, которым задается каждый. Кое-кто полагает, что вселенная возникнет заново из Большого Взрыва. Другие считают, что история продолжит свой ход, но мир при этом спонтанно и ретроактивно изменится. Ясно одно - какую бы форму ни принял новый мир, теми, кто воплотит его и определит его природу, будут вознесшиеся архетипы.

Итог понятен. Мы живем в том мире, который заслуживаем. Наше общее сознание выбирает людей для вознесения в качестве архетипа, а вознесенные нами архетипы создают следующий мир. Все то, что нам сейчас известно, сама Земля 21 столетия, было создано обитателями былых миров.

Ну что же, это и есть величайший секрет оккультного андерграунда. Абсолютная награда - это вознесение. Воплоти архетип, стань богоходцем, вознесись до Стратосферы и ты создашь новый мир.

Стань союзником архетипа и заручись его одобрением. Помоги инкарнации вознестись, и она окажется у тебя в долгу. Выбери своего кандидата: Воин или Мать? Дикарь или Пилигрим? Свергай противодействующие тебе архетипы, вырезай противников близких тебе архетипов и каждый твой шаг окажет влияние на вид следующего мира. Будь богом. Помогай богу. Сражайся с богом. Убей бога. Взгляни вниз с живого отражения небес, всмотрись в мир наших страстей, пройдись по улицам с тайными именами. Лорды оккультного андерграунда способны на все.

Но всегда помни: когда так много людей жаждут власти, тебе лучше уметь постоять за себя.

Что Ты Знаешь

Практически никому не известна правда о том, как на самом деле работает вселенная. Но ты-то знаешь. Ты понимаешь, что реальность - лишь трение, возникающее при соприкосновение трех основных космических концепций: материи, энтропии и порядка.

Материя

Это то, из чего мы состоим. Все сущее представляет собой некую форму материи. Скалы, деревья, атомы, энергия, попкорн - все это тебе известно. Главная проблема с материей в том, что сама ее суть проистекает из противоречия. Она *тяготеет* к движению в сторону **энтропии**, но *жаждет* двигаться к **порядку**. Этот конфликт и заставляет все работать.

Энтропия

Энтропия - это тенденция материи приходить в хаотическое состояние. Энтропия ответственна за медленное разрушение космоса в результате Большого Взрыва. Энтропия действует на самых фундаментальных физических уровнях, неспешно ввергая системы в хаос.

Энтропия оказала неоценимое влияние на человечество. Мы можем поблагодарить ее за рак и болезнь Альцгеймера, ровно как и за стремление человечества к разрушению и неспособность воспринимать такие системные концепции, как социальная гармония и толерантность.

Но не стоит думать об энтропии, как о плохом парне в черном плаще, горбатящимся над хрустальным шаром. Это основная сила вселенной, все время находящаяся в действии и постоянно испытывающая нехватку сознания. И все-таки, когда дела идут хреново, ты знаешь, кого винить.

Порядок

Порядок - это естественное стремление материи прийти в систематизированное состояние. Порядок отвечает за формирование галактик, солнечных систем, планет, жизни, сознания и общества. Порядок также функционирует на самых основополагающих уровнях существования, выкладываясь по полной в стремлении организовать материю в производительную эффективную систему, растущую и размножающуюся.

Порядок внес великий вклад в развитие человечества. Его можно благодарить за наши собственные тела, в большинстве случае за принципы их (тел) работы, как и за цивилизацию, любовь, творчество и все остальные положительные вещи, на которые мы тратим наше время.

Но порядок это не святоша с роскошной бородой, одетый в белую робу, который разглядывает нас с небес. Это одна из опорных сил вселенной, находящаяся в бесконечном движении и испытывающая острую нехватку сознания. И все-таки, когда все идет как задумано... все верно, ты знаешь кого благодарить.

Конфликт

Материя стремится к порядку, но тяготеет к хаосу. Величайшее противостояние вселенной в том, в какую же сторону в итоге скатится материя. Если она обратится к энтропии, космос перестанет существовать. Если она обратится к порядку, космос станет вечен.

Этот конфликт неразрывно связан с тобой каждое мгновение каждого прожитого дня. Клетки твоего тела подвергаются воздействию энтропийных и упорядочивающих сил, сталкивающихся на атомарном уровне и постепенно отфильтровывающихся твоей нервной системой, влияя на мысли и поступки. Миллионы лет эволюции сделали это столкновение неотъемлемой частью любого живого существа. Именно поэтому все мы обладаем и хаотическими, и систематизирующими стремлениями, глубоко встроенными в наш мозг. Порядок формирует общество; энтропия приносит войну. Порядок вызывает желание искать друзей и любовников; энтропия подталкивает тебя на предательство. Порядок облачает тебя в стильную одежду; энтропия заставляет упасть в грязную лужу. Мы те, кем мы являемся, из-за этого ключевого противостояния, а кроме того, мы еще и часть его. В финале, мы же окажемся теми, кто его разрешит.

Космос

Мы живем в вселенной экзистенциализма. Мы - все, что в ней есть. Космос существует для нас, населяющих планету Земля толп, а мы существуем для космоса. Не существует иной жизни где-либо еще во всей вселенной, если только коллективное бессознательное последнего мира не пожелало, чтобы на этот раз она возникла. Все зависит от нас. Нам выдали кредит, и вся вина в случае неудачи ляжет на наши плечи.

Вселенная - это воплощение кармической реинкарнации: мы получаем ту реальность, которую заслужили. Способ повлиять на следующую инкарнацию мира заключается в возвышении людей до архетипов Незримого Пантеона. В свою очередь, они создадут вселенную в соответствии с олицетворяемыми ими алгоритмами. Это абсолютная форма демократии.

В момент возникновения космической инкарнации Незримый Пантеон пуст. Не существует ни одного архетипа. Архетипы предыдущего мира растратили себя, чтобы создать в своем воображении новый мир, но они не смогут переселиться в эту реальность.

Вскоре зарождается жизнь. Люди размножаются и закладывают основы общества. Стремительно возносятся первые архетипы: Мать, Воин.

Направление, в котором будет развиваться новый мир, зависит от тех принципов, которые вложил в него прошлый Пантеон. Одна инкарнация может быть более кровожадной, в то время как другая больше склонна к самоанализу.

Свободная воля занимает главенствующее положение. Даже в случае отрицательных инкарнаций, если достаточное количество людей будут принимать положительные решения, есть шанс повлиять на баланс сил Незримого Пантеона. Следующий мир станет отражением их желаний.

Первый и Последний Человек

В начале был первый человек. Дюки зовут его Комте де Сен-Жермен, легендарный бессмертный Просвещенной Европы, он известен им лишь по слухам. Лорды зовут его Первым и Последним Человеком, чтобы отзвуки этого прозвища подогревали и развивали его любопытство.

Он ходит по земле с тех самых пор, как поднялся из глины, наблюдая за развитием нашего мира. Он

может появиться в любом облике, на любом уровне силы, который он найдет интригующим. Иногда он выступает в роли всезнающего зануды, время от времени вмешиваясь в жизнь разных людей. Бывает, что он прикидывается неотесанным деревенщиной, игнорирующим все, что не показывают по телевизору. Как бы то ни было, он является именно тем, кем хочет быть.

Жермен выполняет функции космического часовщика. Он следит, чтобы события продолжали происходить. Человеческое взаимодействие со вселенной носит довольно небрежный характер, а реальность и так весьма хрупкая вещь. Сен-Жермен заделывает дыры, перевязывает раны, сглаживает неровности.

Иногда он вынуждает тебя заняться этой работой вместо него. Сен-Жермен полагает, что куда интереснее заставлять людей выполнять его работу, ведь сам-то он проделывал это уже миллионы раз. Но наблюдать за тем, как люди раз за разом бросаются на проблему, куда как интереснее, даже если результат значительно менее эффективен.

Неизвестно, обладает ли Жермен какими-либо личными мотивами, можно лишь убедиться, что мир продолжает развиваться в трансцендентном направлении - вплоть до того момента, когда число членов Незримого Пантеона достигает 332 архетипов, а сам Сен-Жермен возвышается до 333. После этого Пантеон перенесет реинкарнацию, став сырой материей следующего мира, обретшего плоть по нашей воле, а Сен-Жермен вновь возродится первым человеком.

Некоторые представляют Сен-Жермена жестоким тираном, по своему усмотрению вершащим жестокое правосудие среди правых и виноватых. Другим он видится в образе доброго защитника, мягко подталкивающего их к успеху. Ну а большинство попросту так никогда и не узнает, что это был он.

Борьба

Архетипы являются одновременно и богами, и оружием, которым боги сражаются, и даже полем битвы, на котором они ведут войну. Люди участвуют в этом сражении каждый день своей жизни. Мы пользуемся архетипами, а они пользуются нами. Основополагающие шаблоны человеческой сущности сталкиваются и разлетаются, чтобы сделать их сущности сильнее. Некоторые сосуществуют в гармонии, в то время как другие представляют собой полные противоположности. Союзы и конкуренты появляются и меняются от случая к случаю. Ничего личного, все дело в принципах.

Иногда архетип покидает Пантеон. Это может произойти как потому, что архетип потерял свое значение для человечества, так и в случае возвышения людьми новой инкарнации, обладающей более своевременной интерпретацией архетипа. Само собой, подобное случается чрезвычайно редко - члены Пантеона защищают себя - но развитие средств глобальной коммуникации и быстрого распространения новых культурных идей может стать угрозой, от которой даже они не смогут защититься на все сто процентов.

Свергнутые архетипы возвращаются на землю в качестве обычных смертных. Они помнят о своем статусе экс-архетипов, но обладают лишь отрывочными воспоминаниями о пережитом в Пантеоне. Теперь они испытывают диаметрально противоположные чувства к своей бывшей сущности, становятся чем-то вроде анти-архетипа, чьей главной целью является опровержение всего того, что они когда-то воплощали.

Посмертие

Среди лордов столь же много споров на этот счет, сколь и между дюков. Твои коллеги в целом соглашаются, что существует что-то вроде человеческой души, являющейся некоей формой существования или выполняемой после смерти тела программой. Вот и все, в чем они пришли к

единому мнению.

Тем не менее, тебе известна тайна **демонов**. Демоны это противоположность архетипов. Вместо вознесшейся формы стереотипа общественного сознания, они являются падшими воплощениями отдельных человеческих сущностей.

Одержимость некоторых людей обладает над ними такой властью, что, умирая, они просто не могут уйти. Их личность претерпевает гротескные изменения, чтобы образовавшийся в результате конденсат мог служить лишь еще большему усилению одержимости. Они обладают остатками человеческих воспоминаний, но все, что теперь волнует их, это гонка за своей одержимостью. И единственный способ добиться этого - овладеть живым человеком, используя его или ее тело, чтобы удовлетворить свои отвратительные потребности. Даже тех, чьи одержимости были связаны с альтруизмом, охватывает нестерпимое, переполняющее желание вновь оказаться на земле, воплощая свою страсть. Чтобы достигнуть этой цели, они готовы захватывать, убивать и уничтожать, даже чтобы просто спеть самую красивую песню в мире.

Не так уж и много людей столь крепко связаны со своей одержимостью, чтобы после смерти обратиться в демона. Грязная тайна оккультного андерграунда в том, что адепты становятся демонами чаще чем кто бы то ни было другой, особенно если умирают, все еще находясь в погоне за своей м'агией. Одержимое посмертие демонов проходит посреди вопящих душ тех, кто навязывал свое видение м'агии вселенной.

Само собой, такое положение дел открывает дорогу существованию могущественных демонов - многие из них способны использовать м'агию, если только получат пригодное для этого тело. Не вызывай того, от чего не сможешь избавиться.

Демоны могут кое-что рассказать о посмертии, и большая часть этой информации даже более или менее укладывается в одни рамки. Призванные демоны рассказывают о "завесе", преграде, которую они не могут пересечь. Возможно, души по-настоящему умерших покоятся за ней, и лишь демоны оказываются заперты по эту сторону завесы. Кроме того они могут приоткрыть и немного больше, начиная волноваться, когда их усиленно расспрашивают об особенностях жизни после смерти. Некоторые испуганно рассказывают об "иных" или "Безжалостных", что позволяет предположить многое, вроде наказания, которое посмертие приносит запертым демонам. Но кто поверит словам демона?

Противоречие

Как уже говорилось, Лорды оккультного андерграунда в целом соглашаются с изложенными выше сведениями. Но есть области, в которых они не могут прийти к единому мнению.

Что такое инкарнация вселенной? Многие считают, что имеется в виду буквальное уничтожение космоса новым Большим Взрывом снова и снова, пока человечество не достигнет определенной ступени развития. Другие полагают, что реальность просто моментально переписывает сама себя до образа новой инкарнации, вместе со всей историей, которая теперь будет соответствовать возникшему порядку вещей. Небольшая группа верит, что что вселенная не прекращает своего существования, вместо этого создавая некий параллельный мир, таким образом позволяя обоим существовать одновременно.

Кто такой Сен-Жермен? Возможно, он и в самом деле настоящий первый человек, по праву перворожденного получивший сферу символической ответственности. Он может оказаться единственным истинным Творцом, божеством, создавшим циклическую вселенную и контролирующим ее по сей день. Он может быть даже вместилищем всех архетипов, когда-либо обладавших инкарнациями, ходячая тюрьма, воплощающая все, чем мы когда-либо были.

Кто такие Безжалостные? Демоны говорят о них с ужасом. Они могут являться некоей высшей формой существования, о которой нам ничего не известно. Они могут даже оказаться архетипами прошлых миров, вынужденными переквалифицироваться в космических тюремщиков.

Почему существует Дом Отречения? Единственной ли его целью является увольнение свергнутых архетипов, в то время как изменения в психике снова ставших смертными просто побочный эффект? Выдумка ли это предшествующего Незримого Пантеона, особенность ли вселенной наподобие гравитации или кори, необходимая для каких-то непостижимых целей? Или же он также фундаментален как и сам Пантеон, что-то вроде космической волны высвобождения, спускающей избыток философской энергии, с изменением мировоззрения в качестве побочного продукта или непосредственного результата?

Почему возникают Иные Места? Общеизвестный факт, что существуют редкие области, сквозь которые люди могут попасть в реальности, где действуют другие законы. Являются ли эти Иные Места творениями неких позабытых адептов? Или же это загнивающие останки погибших вселенных? А может быть особенности структуры мироздания, наподобие Дома Отречения без самого отречения?

Оккультный Андерграунд

Тебе известно куда больше об оккультном андерграунде, чем большинству дюков. Ты знаешь большинство других лордов по именам или же благодаря их репутации, даже если вы не встречались лично. Обратная сторона в том, что и они знают тебя. А вот подноготная, неизвестная дюкам.

Ты знаешь, что **Спящие** и в самом деле так ужасающе, как о них говорят. Они появились в 17 веке в Англии, положив конец истерии охоты на ведьм, и ни разу не сдавались. Сегодня они располагаются в Англии и Европе, и можешь не сомневаться, что их руки дотянутся и до Китая. По каким-то причинам их присутствие в Америке ограничено, хотя это правда, что они сделали что-то небывалое в Нью-Йорке в 1950х годах, после чего ему уже никогда не стать оплотом м'агии. Тебе известно кое-что полезное о Спящих - способ связаться с ними. У тебя есть телефонный номер, по которому можно позвонить в случае необходимости или, если они охотятся на тебя, а ты желаешь заключить сделку. Если тебе известно о чем-то, чему они были бы не прочь положить конец, может оказаться неплохой идеей слить им эту информацию. Само собой, услуга за услугу.

Основателем бескомпромиссной **Новой Инквизиции** является Алекс Абель. Все верно. Мультимиллионер. То самый парень, который прикрыл журнал *Time* в поздние 1980е, когда он прославился как черный Гордон Гекко. Говорят, Абель однажды почти вознесся до Пантеона, но что-то пошло не так. Он стремится сделать мир лучше и пойдет на все - *на все* - чтобы убедиться, что его представление о "лучшем мире" станет реальностью. Никому достоверно не известно, как много агентов проходят по его платежной ведомости, но, так как у него достаточно денег, чтобы приобрести несколько небольших стран, безопаснее всего будет считать верным ответ "столько, сколько пожелает". Безжалостный мультимиллионер, испытывающий тягу к м'агии, считающий, что цель оправдывает средства, может спасти мир или разрушить его до основания. Если ты собираешься перейти ему дорогу, лучше всего делать это с расположенной в космосе платформы с ядерными боеголовками. Его правой рукой является полный отморозок по имени Эпонимус. Если Абель скажет прыгать, Эпонимус сбросит тебя с крыши здания.

Разносчики гамбургеров из **Мак-Аттака** вышли из грязи в князи, когда спасли мир от Проблемы 2000. Они владеют Ритуалом Света - осколком старой м'агии, который никто не принимал всерьез, однако, каким-то образом им удалось использовать на всей чертовой планете целиком. Вот почему Проблема 2000 обернулась фейерверками и вечеринками, вместо паники и хаоса. Никто не знает наверняка, насколько бы плохо все обернулось, если бы не Маки, а они не придают этому особого значения. Они все еще представляют собой ковен, куда проще всего попасть, но теперь, когда они ощутили вкус высшей лиги, они больше не вернутся в Мадвилль. Эти парни достаточно хорошо осведомлены, чтобы

оказаться полезными, но все еще слишком полагаются на идеалы, чтобы стать по-настоящему опасными. Они просто инструмент, зато универсальный. Используй их с умом.

Слово "Секта" в **Секте Обнаженной Богини** означает ковен, отколовшийся от более крупного формирования. Именно это и произошло, когда Дафна Ли и неизвестный видеооператор порнофильмов запечатлели непосредственное вознесение Обнаженной Богини и ее послание **Культу Богини**. Видеозапись, которую она оставила им, была ясным свидетельством того, что совершенно новая богиня вступила в новую эру, но традиционалисты увидели в этом профанацию и ересь. Несколько месяцев спустя, Дафна с несколькими последователями покинули Культ и основали свой собственный ковен. По сложившейся традиции Культ не лез в оккультный андерграунд, следуя своим видением мистического пути Богини и силе чистого феминизма в метафизическом уединении. Но ересь Дафны Ли взбудоражила Культ, взбесив его наиболее воинственных последователей - гнев страшнее Преисподней, ну а остальное ты знаешь. То, что секта Ли набирает силу и последователей в оккультном андерграунде, может стать причиной конфликта. Даже сама идеология секты все еще находится в движении, речь идет о некоторых ее членах, называющих себя **Возжелавшие**. Время покажет, являются ли они всего лишь очередным ответвлением или же следующей ступенью развития этой зарождающейся веры.

Никто не интересуется **Орденом Святого Сесиля**, и они хотят, чтобы так было и в дальнейшем. Ходят слухи, что они связаны с Ватиканом и ведут борьбу с м'агией во всех ее проявлениях. Некоторые лорды верят, что Орден Святого Сесиля ответственен за многие события, в которых дюки винят Спящих. Орден разбирается с кем-либо, а Спящие разгребают последствия - и все счастливы. Но никто не знает наверняка. Они могут быть всего лишь легендой.

Дюкам известно об **Агентах Отречения**, способных уничтожить твою личность. Ты же знаешь, что все агенты служат **Дому Отречения**, м'агическому Иному Месту, обладающему силой изменять одержимость на ее противоположность. Дом состоит из множества Залов, каждый из которых занимается определенными изменениями и обладает своими адептами. Таким образом, **Зал Невежества** уничтожает веру в технологию и заменяет ее примитивной дикостью, в то время как **Зал Ржавчины** заменяет пламенную страсть банальной апатией. Нет никакого логического обоснования существования Дома как такового, а его Залы зачастую противоречат друг другу. Битвы между его агентами являются благотворной почвой для легенд. Когда свергают архетип, именно Дом Отречения изменяет его мировоззрение.

С 1978 по 2000г. всемирный ковен беспощадных психов известный как **Истинный Орден Сен-Жермена** проводил целую компанию убийств, торговли оружием и колдовского мумбо-юмбо, связанного с вознесшимися повелителями, и все это время его члены ожидали конца света. В середине 1990х годов они проникли в оккультный андерграунд в поисках знания и союзников в преддверии грядущего конца. В декабре 1999г. они обосновались в подземных бункерах с запасами оружия, еды и планами спастись при уничтожении цивилизации, чтобы служить Сен-Жермену в его новом мире. Затем Проблема 2000 спустила их на землю. С провалом 2000 их основная компания, расположенная в Майами, True Orders Enterprises свернула свою деятельность, и весь ковен просто высох и распался. Экс-члены разбрелись по новостям и устным рассказам о странной м'агии, жестоких убийствах и даже исследованиях в области биологического оружия. После 9/11 офис ФБР Майами захватил остаток ковена, но не обнаружил никаких следов его основателя Ренди Дугласа, его ближайших помощников и их денег. Никто не знает, что именно произошло с TOSG, но как дюки, так и лорды рады, что они ушли. *Если* они ушли.

Фрик, вопреки всем странностям и проблемам, стало богоходцем Мистического Гермафродита. Что позволило этому вступить в контакт с самой основной м'агией - и, так как оно *к тому же* является Эпидеромантом, оно, вероятно, вознеслось над обычным пониманием. К счастью не похоже, чтобы оно стремилось заводить друзей, а все его враги уже мертвы.

Надпись на стене напоминает о **Семерых Тайных**. Их фигуры все еще маячат за сценой Европы, используя собственные ритуалы, передающиеся в их семействах из поколения в поколения, для получение богатства, сливаясь с аристократией и ведя борьбу против Коммунизма. Но с появлением детекторов движения и инфракрасных камер способность становиться невидимым стала куда менее полезной, нежели ранее. Их оружейная смазка хороша, но опять-таки ничего такого, чем можно было бы гордиться в век лазерной хирургии. Связь на дальних расстояниях была их козырной картой в эпоху Ренессанса, но в эру мобильников это больше не преимущество. И все же в большей степени их проблемой является отсутствие достойных противников. Они преуспевали слишком долгое время, так что им просто необходимо найти новую цель, иначе они просто вцепятся друг другу в глотки. Такое уже происходило миллионы раз.

А вот об **Ордо Комплетус** ходят очень, очень неприятные слухи. Любой Путь постмодерна, основанный на каннибализме, пугает уже сам по себе, но будучи смешан с доктриной явного культурного империализма становится просто до чудовищного *не правилен*. Их не так уж сложно избегать, но куда сложнее справиться с ними - особенно учитывая их недавнее объединение в общину.

Вудун (пр. Переводчика - прародитель культа Вуду) Нового Орлеана все еще представлен каким-то непонятным, странным Аватаром, взаимодействующим с парадом трансвеститов Марди Гра, но годы изысканий сделали его достаточно могущественным, чтобы у тебя не возникло желания перейти ему дорогу. Материнская ветвь учения на Гаити еще более надежна и еще менее дружелюбна, она меньше концентрируется на выпивке и сексе и куда больше на борьбе за выживание, словно загнанная в угол крыса. Плюс ко всему прочему эти бокко и хоуганы (пр. Переводчика - что-то вроде жреческих санов в Вудуне) являются первоклассными отравителями.

Раз уж речь зашла о помешанных на Аватарах и коллективном бессознательном, то тебе стоит избегать **Дайвенпорта в штате Айова**. Местные дюки не берутся за все подряд - или во всяком случае не всегда - но ничто не сравнится с тем, как с помощью м'агии они помещают людей в свои истории. Названия и обстоятельства меняются от случая к случаю, но Ромео и Джульета (или Рон и Юлия, или Реми и Гаррет) в тех краях убивают друг друга примерно раз в семь лет. Тут можно встретить и Макбет, точно также как и Антони или Клеопатру - и тебе точно *не* захочется оказаться в роли Розенкранца и Гильденстерна. И даже в том случае, все будет лучше, чем сыграть Эрла Глостера.

По тем же причинам сторонись **Бир Дибиса** в Египте. Тебе скорее всего и так не захочется забираться в такие дебри Сахары, даже если бы там не охотилось нечто древнее, злое, способное заразить любого, отведавшего местной воды. К счастью зараза не покидает этих краев, а у зараженных людей начинает идти кровь из-под ногтей, стоит им почувствовать аромат высушенной апельсиновой корки.

Австралию принято считать континентом неотесанных м'агических деревенщин, но лишь из-за того, что ее адепты проводят свои грязные делишки в жутких Иных Местах. Вопрос явилась ли туземная религия грез причиной появления Иных Мест, или же это Иные Места повлияли на ее развитие, во многом схож с выяснением того, что появилось раньше - курица или яйцо. Визит туда может оказаться небезынтересным, но тебе точно не захочется скончаться там.

И то же самое относится к ряду регионов арабских стран и Центральной Азии. Если фундаметалисты Шиитов - или ВВС США - еще не уничтожили там все, ты сможешь посетить Амуд (пещеры в Израиле), Загос (крупнейшая горная гряда в Иране), Эльбрус и Макран.

Сан-Франциско просто жалок. Некогда он был великим городом, но позже город захватили два ковена: **Братство Пробок**, получавшие силу заставляя людей спиваться, и **Стернос**, чья широта м'агической философии выражается простой фразой "давайте все разрушим!". Они прикалывались над оккультистами с цветами в волосах - некоторым было просто не над кем поржать - и сейчас мы имеем дело с тем, во что все это вылилось: они кидаются друг на друга, как скучающая малышня в дождливый день. Половина каждой из банд уже мертва, сошла с ума, сидит в тюрьме или покалечена,

и конца края этому не видно.

К всеобщему стыду **Дирка Аллена** все еще не убили. Замечал когда-нибудь, как вокруг него мрут наивные молодые парни? Поблизости никогда не бывает слетевшего с катушек бразильского культа, когда ты в нем на самом деле нуждаешься.

Les Infernaux такие же французы, как и *Желтая Французская Горчица*, но хихиканье над их самомнением не поможет тебе, если ты перейдешь им дорогу. Они строили ту кошмарную яму в Сардинии со времен революции - ага, французской - и ходят слухи, что это они покончили с Чащей Самоубийц. Ко всему прочему, они собираются призвать Дьявола в 2010 году. Кому-нибудь следует разобраться с этим, но кто захочет дергать этого кота за хвост?

Слухи

Все это неправда. Чертова ложь... ну и еще статистика.

Существуют шепоты, что просачиваются сквозь трещины в человеческой вере, и истории, что рассказывают деревья, когда по стволам начинает подниматься сок, под пьяное покачивание леса. Ничто не истинно. Но все возможно.

Бродяги и бездомные пропадают возле того старого, позаброшенного участка железной дороги. Он проходит вблизи каких-то гор, и считается, что ведет прямиком в рай. Но происходит это лишь при голубой луне. В буквальном смысле.

Среди членов оккультного андерграунда из рук в руки переходит пистолет .45 калибра. Тот, кто обладает им, становится пристанищем для духа, заключенного в оружии. Дух являет собой само воплощение Спящих. Он переходит из тела в тело, охотясь на самых неосторожных адептов.

Недавно на сцене появился новый дюк, уверяющий, что канналирует Парня С Торчащими Из Глаз Карандашами. Впрочем, он вполне нормально видит; на самом деле никто ему не верит, но в то же время никто не торопится списывать его со счетов - просто на всякий случай.

Если скатать чек на один доллар в комок и проглотить его, запив глотком Новой Колы, ты сможешь защититься от следующего заклинания Плутоманта до следующей твоей денежной операции.

Стоит тебе отрубить голову живому человеку и записать на его языке имя того, кто знает один из твоих секретов, как жертва позабудет о нем до тех пор, пока голова находится у тебя.

Незримый Пантеон возводит собор из стекла на поверхности луны. Его можно разглядеть на некоторых снимках побывавших там астронавтов. Когда собор будет завершен, миру придет конец.

Мир погиб 1 января 2000г. Мы живем в аду.

Если ты полагаешь, что тобой мог овладеть демон, надень ботинки не на ту ногу и обходи свой дом против часовой стрелки по три раза ежедневно в течении трех дней. Старайся делать это, не оглядываясь назад.

17% населения Северной Америки не реальны.

Текущее состояние фондового рынка зависит от общего состояния небольшого водоема на окраине городка Антиоч в округе Шеридан, штат Небраска.

Есть особая школа покера, собирающаяся на игры в самом центе Центрального Парка каждую ночь. В ее состав входят только демоны, но иногда и людям дается шанс присоединиться. Игра идет на воспоминания: поставь что-нибудь плохое, выиграй что-нибудь хорошее.

Запретный Город в Пекине построен абсолютно симметрично... за исключением одной неприметной дверцы, предположительно расположенной напротив пожилого императора. На самом деле "отсутствующая" на противоположной стороне дверь существует и может быть обнаружена с помощью подходящего ритуала.

На самом деле *Титаник* был потоплен одним человеком, пожелавшим вознестись в качестве Выжившего. Позднее он исчез, но никто не знает точно, вознесся он или не смог пережить свою попытку.

Че Геварра вознесся как Герой Человечества. Робин из Локсли (Робин Гуд) был свергнут из Незримого Пантеона и теперь угнетает племена в Бирме.

Один Дипсомант выдумал целый город под названием Энгервуд, штат Пенсильвания в 1953г. Он до сих пор занимает там пост мера и завел себе небольшую воображаемую семью.

В Грантхеме, Коннектикут проживают 47 дюков. Понятия не имею, может быть все дело в воде. А еще я слышал, что Комте справлял там Рождество.

Каждый раз, когда умирает определенное число людей, кто-то узнает смысл жизни. Это единственный способ узнать его.

На самом деле демоны - это духи мертворожденных детей, отчаянно пытающиеся вкусить жизни, в которой им было отказано.

В Ксении, Огайо проживает стеклодув, занимающихся производством этих шаров с выгравированными континентами и прочей дрянью. Если ты разобьешь один из них с помощью серебряного молота, то прямо под тем местом, где ты нанес удар, произойдет землетрясение.

Почтовая служба, Корпорация Visa и Международный Валютный Фонд являются корпоративными олицетворениями/инкарнациями Брахмы, Вишну и Шивы.

Некрофон Томаса Едисона - для общения с мертвыми - никогда не работал. Как бы то ни было, но ему удалось создать Неофон, для разговоров с еще не родившимися.

В маленьком городке в Альберте есть семья, ни один член которой не стареет с той поры, как в 1923г. мать семейства начала спать по 23 часа в сутки.

ДО 1945г. существовали люди, способные летать, ходить сквозь стены и заниматься прочей безумной хренью, но когда на Нагасаки сбросили атомную бомбу, мир переродился. Люди не могут вспомнить, что кто-либо обладал такими способностями, и не осталось никаких записей об этом, кроме комиксов.

Миру уже пришел конец. На самом деле м'агия работает именно по причине того, что реальность все больше угасает.

Занятие сексом - не единственный способ сделать человеческое тело, но только так можно создать душу. Все люди, зачатые при помощи науки - искусственное оплодотворение, клонирование, зачатие *в пробирке*, внутрифаллопиева транспортировка гаметы, внутривагинальное развитие, корректировка эмбриона методом утробного лаважа, интрацитоплазматическая инъекция спермы и так далее - рождаются без души, не способные испытывать настоящие эмоции или переживания. Если

понаблюдать за улицами с помощью восприятия ауры, ты легко обнаружишь их - это пустые люди.

Те, кто считает слово "the" м'агическим - полные кретины. М'агическое слово существует, но это первое сказанное человеком слово. Если убрать пятую и две первых буквы, то слово "Мефистофель" защитит тебя. На самом же деле двигающей силой м'агии является самоуверенность. Вот почему адепты такие гавнюки. И именно поэтому Христианство и Буддизм учат самоотверженности и уничтожению эго.

Каждый гетеросексуальный акт впускает в мир демона, стремящегося его разрушить. Каждый гомосексуальный акт выпускает ангела, спасающего его. Каждое занятие ананизмом освобождает самовлюбленного, капризного духа - они сражаются против демонов, но только по своим собственным причинам. Когда-то мы уже умели размножаться без этого извращенного двуполого секса, но демоны уничтожили технологию клонирования, и сейчас мы открываем ее заново. Демоны практически одержали верх - вот что явилось причиной нашего общества сексуальной вседозволенности и распущенности. Но с достаточным количеством гомосексуальных актов, мы сможем победить их. Просто присматривай за этими ненадежными бисексуалами!

Есть 333 вечных истории - 333 дороги от рождения до смерти, 333 пути из колыбели к могиле. Умирая, человек придает сил одной из историй - его личность тает, превращаясь в чистую энергию повествования. Сильнейшие истории, которые проживали наиболее часто, теперь могут влиять на живых вне могил. Точно так же, как и "аватары". Но в данном случае возникает петля обратной связи, когда определенные истории начинают разыгрываться все чаще, лишая всех нас свободы выбора и все опаснее сбивая вселенную с назначенного пути.

Существует бесчисленное число способов поступить неправильно и только 333 - верно.

Book 3: The Living Mirror Of Heaven - Chapter 13: Cosmic Campaign

Космические Приключения

В космической кампании игроки твоего ковена участвуют в самой большой игре в вашей жизни: строительстве следующего мира для всего человечества. Вы знаете, кто направляет и контролирует оккультный андерграунд, а они в свою очередь знают вас. Возможно, твой ковен существует уже несколько лет, а может быть и намного дольше. Если же он новый, то причина в том, что каждый из вас является ветераном среди дюков или опытным членом иных ковенов, всерьез решившим добиться чего-либо. Твоя инициация уже далеко в прошлом, похороненная глубоко под тем сверхъестественным дерьмом, с которым тебе довелось иметь дело - но, как говорится, может быть ты и покончил со своим прошлым, но оно еще не закончило с тобой. Люди вроде тебя, лорды оккультного андерграунда, следуют особым путем, лежащим вне повседневности. Начатый тобой путь определяет, к чему ты придешь. Опасайся, как бы проблемы из прежней жизни не проследовали вслед за тобой в новую. Бойся смерти от воды. Незримому Пантеону известно о каждом твоем шаге, в конце концов, ты сражаешься на заднем дворе их дома. Выбирай врагов осмотрительно, и будь вдвойне осторожен при выборе друзей.

Создание Ковена

Если ты входишь в ковен, то он играет в высшей лиге. Им может стать команда могущественных лордов, или же можете быть лидерами ковенов с дюжинами участников. Можете даже поставить все с ног на голову: вместо людей, борющихся с Незримым Пантеоном, вы можете оказаться космическими сущностями, вмешивающимися в дела смертных.

Активы Космического Ковена

Помимо обычного стартового набора, представленного в описании ковенов, существует специальный багаж знаний и имущества, с которым начинает игру любой космический ковен. Твой персонаж может и не обладать этим, но кто-то из ковена должен взять на себя эту обязанность. Есть общие познания, такие как "два незначительных ритуала" - можешь выбрать их сам, либо же Ведущий сделает этот выбор за тебя. (Он может также наложить ограничения на то, чем именно из ниже перечисленного обладает твой ковен, в зависимости от типа кампании.)

- Два незначительных ритуала.

- Один незначительный ритуал связи.

- Методика создания перекосов.

- Методика создания артефактов.

- Два незначительных артефакта.

- Знание о двух сверхъестественных существах (по выбору Ведущего).

Ковен Вознесения

Вот оно: ты на передовой битвы за новый мир. Твой ковен вовлечен в проект вознесения. Не имеет особого значения, стараетесь ли вы добиться чьего-либо вознесения - возможно, попутно свергнув имеющийся архетип - или же вы стараетесь не допустить чьего-то возвышения. На самом деле, вы практически наверняка занимаетесь одновременно и тем, и другим.

Цели

Протолкни своего кандидата в Пантеон, чтобы мир на шаг приблизился к тому, каким ты хочешь его видеть. Чтобы добиться этого, ему или ей придется стать богоходцем - сменив текущего в непосредственном противоборстве - а после развязать войну против архетипа, чтобы свергнуть его с небес и занять его место в Пантеоне. Твоей задачей является зашита инкарнации, помощь в избежании нарушения табу и лучшем следовании избранным путем, чем это делает кто-либо иной. По мере набора твоей инкарнацией силы, остальные и текущий богоходец в том числе будут предпринимать все более и более серьезные попытки помешать вам.

Или же делай все, что в твоих силах, чтобы предотвратить попытки вознестись кого-либо иного. Действовать напрямую не так уж и плохо, но подумай хорошенько. Отыщи нынешнего богоходца и заключи договор о взаимопомощи: в дальнейшем ты сможешь либо разобраться с претендентом, либо же объединиться с ним, если это и есть богоходец, которого ты пытаешься остановить. Получи благодарность архетипа, принимая его символы и условия и проводы мистические атаки на аватары противостоящих архетипов.

И шансы таковы, что вряд ли тебе удастся добиться одной из этих целей, избежав другой.

Активы

Ясная цель и нечто чертовски стоящее того, чтобы за него драться. Сила, необходимая тебе, чтобы завершить работу.

Обратная сторона

Ты становишься большой, толстой мишенью. Каждая инкарнация, следующая тем же путем, что и твой кандидат, может стать твоим врагом, а нынешние богоходец и архетип могут доставить тебе такие неприятности, которых ты себе и представить не мог.

Примеры

Церковь Альфа-Умника. Есть два типа людей: те, кто делят людей на два типа, и те, кто этого не делают. Другими словами, есть те, кто мыслят абстрактно, и те, кто мыслят прямолинейно. Если выразиться *иначе*, есть гении и идиоты.

В прошлом прямолинейное мышление было прекрасным методом адаптации. Во времена, когда наиболее сиюминутными потребностями был поиск фруктов или бегство от саблезубых тигров, быть ближе к земле очень даже неплохо. Но сейчас все самое важное является национальным, глобальным или космическим. Поверхностное мышление не для них, но обычные жители, составляющие основную массу человеческого сознания, все еще являются уравновешенными, приземленными, практичными людьми. Но все меняется. Твоя цель - возвеличить теоретика, философа, человека, специализирующегося на всем и ни на чем - и провести его в Стратосферу достаточно быстро, чтобы успеть спасти мир от этих закостенелых "нормальных парней". Гики должны унаследовать землю.

Водная Обезьяна-Феменистка. Теория "Водной Обезьяны" - это вариация на тему стандартной теории эволюции, согласно которой существует немало черт, роднящих человека с водоплавающими видами других млекопитающих. Для тебя нет никакой разницы, верна эта теория на самом деле или же нет. Что на самом деле важно, так это образ человека приспосабливающегося к подводной жизни - это важнейшая контр-метафора к складывающемуся в течении целых поколений образу "человека", подчиняющего мир. Феминистические ценности гармонии, взаимовыручки и бережного обращения противостоят и сокрушают гнетущее преобладание основанных на жестокости мужских парадигм, и им просто необходим свой представитель в Незримом Пантеоне.

Что за это получит феминизм? Ебучую (в буквальном смысле этого слова) Обнаженную Богиню. Образ женского покорения и слабости, столь совершенный, что она нашла в себе мужество вырваться из порочных глубин порноиндустрии - и это порно берет начало от греческого "pornos", "женское рабство".

Свободная Женщина хороша для начала, но этого недостаточно. Независимость от мужчин все еще определяется в терминах мужской зависимости. Твоей целью является сбросить Обнаженную Богиню и заменить ее Феминисткой. У тебя есть знания столетий, у тебя есть сила, а еще ты работаешь над созданием ребенка, который был бы генетическим гибридом двух настоящих женщин, а не мужчины и "женщины".

Всего через девять месяцев твоя совершенная женщина родится. Ну а после нужно будет просто защищать ее, пока она не достигнет того возраста, когда сможет Вознестись...

Исполненные Решимости Противники Принятия Решений. Древние греки верили, что боги руководят каждым действием смертных. Мы лишь пешки в их невообразимых шахматных партиях. Стоики верили в полное предопределение до тех пор, пока не появился Аристотель, начавший отстаивать свободную волю человека.

Аристотель основал твой ковен, и с тех пор вы являетесь бойцами за свободу. Но не против какого-либо отдельного человеческого тирана. Вы боретесь за саму идею, что мы нечто большее, нежели просто рабы.

Вы выступали на стороне Католиков против Келвина. Вы дали Гейзенбергу стимул, позволивший ему вырваться из оков чистых причин и следствий. Вы сражались, чтобы дискредитировать евгенику. Вы храбро бились против концепции "богоизбранной расы" во всех ее ужасающих проявлениях. Вы пытались расправиться с Б.Ф. Скиннером.

И вот у вас появился новый противник. Генетика обещает обещает обнаружить гены, отвечающие за все на свете, начиная от алкоголизма и заканчивая множественными оргазмами. О, это все не моя вина! Просто у меня ген бабника, или ген пироманьяка, или ген сопри-у-своего-соседа-газету. Это шаг назад к "дьявол заставил меня так поступить", только на этот раз с ДНК.

Люди схватятся за любое объяснение, способное снять с них груз ответственности. Но ты-то знаешь, что на самом деле вся сила в наших руках.

Вот почему ты настолько силен.

Ковен Архетипов

Вам не интересно вознесение. Вашими врагами и союзниками являются сами архетипы. Быть может, вы стремитесь укрепить позиции Истинного Короля, тем самым ослабляя Дикаря, в попытке сделать следующий мир более цивилизованным. Можете начать, помогая и препятствуя определенным инкарнациям, но вам следует мыслить шире. Нужно повлиять на глобальное восприятие конкретных

черт определенного архетипа, а это означает игру с куда большим размахом. Используйте Клиомантию, чтобы распространять слухи, идущие на пользу вашему архетипу, или натравливайте сверхъестественных созданий на корпорации, противостоящие вашему кандидату. Хотите навредить Дикарю? Принесите мир в Афганистан, опозорьте движение луддитов в глазах общественности, используйте свою м'агию для увеличения силы федерального правительства. Подумайте *как следует*.

Цели

Повлиять не следующий мир, помогая и ослабляя выбранные архетипы. Свергнуть наиболее ужасные их них, заставив мир позабыть о самом их существовании. Взломай общественное сознание и загрузи в него новую мировую программу.

Активы

Видение общей картины, понимание того, что отдельный человек с улицы значит куда меньше, чем все люди на всех улицах.

Обратная сторона

Вы видите лес вместо деревьев. Вы позиционируете себя как Звезду Смерти, но где-то там может отыскаться деревенский паренек верхом на истребителе, способный нанести вам удар, когда вы меньше всего этого ожидаете.

Примеры

Верный Спорт. Среднестатистическому оккультисту (если таковой вообще существует) кое-что известно о вас, хотя не так уж и много. Им известно о затяжной, ожесточенной вражде между адептами Далласа, Сент-Луиса и проклятого Нью-Йорка. Они перешептываются об "агономантах" и "инкарнациях Игрока", пытающихся повлиять на результат Суперкубка Мировой Серии. Самые тупые даже отваживаются шутить на тему "фанатов", но лишь несколько наиболее безмозглых отважатся встать на вашем пути. Все они полагают, что вы следуете своим собственным странным и бессмысленным путем, ведь ну в самом деле, на что может быть способна кучка потных спортсменов?

Они слепы.

Ты и твои сообщники - единое целое, и все вы играете по одним и тем же правилам. Каждый из вас был крещен священным Олимпийским Огнем, и все вы храните в себе его трепещущую искру. Каждый из вас пойдет на жертвы ради другого, так как вы верите в святость спорта.

В современном мире представлено множество его болезненных отражений: военная тирания, расовая несправедливость, недостатки демократии, межклассовая вражда... чертова уйма грубейших несоответствий. Они парят над нами в ожидании свежего урожая душ, подобно облаку саранчи, но все они лишь бесчисленные дети одной основополагающей проблемы.

Жульничество.

Люди любят жульничать. Те же, кто не любит, слишком напуганы, чтобы *на самом деле* играть честно. Взамен равным возможностям, ты получаешь превосходство одних над другими. Взамен напряженной дуэли самоконтроля и навыков, споры решаются при помощи засад, или воздушных бомбардировок, или же посредством значительно превосходящих войск. Мошенничество стало *нормой*. *Обыденностью*. Никто больше не старается победить в честном соревновании: все силы теперь направлены на то, чтобы *не допустить* возможности равноценного соревнования.

Состязание возвеличивает человеческий дух, но гаденькие страхи обычного человека извратили истинной значение противоборства. Единственной областью, в которой оно все еще сохраняется, является спорт. Так что вашей миссией является возвеличивание спорта, укрепление духа атлетов и демонстрация людям возможности лучшего пути.

Каждый может стать лучшим, если только сможет доверять себе в достаточной степени, чтобы на деле доказать свое превосходство.

Глас Единства. Вестик в опасности. Скользкий и недалекий пустозвон по имени Дермот Аркейн мечтает заменить ясность Вестника открытой интерпретацией Вестника Гейзенберга. Он станет принуждать Факты к мерзкому сожительству в гареме Мнения, в то время как их истинным предназначением является судьба непорочных девственниц в храме Истины.

Но Аркейн лишь наиболее очевидное проявление этого противостояния. Настоящая причина кроется в небывалой скорости распространения новостей. В прошлом не было никакой возможности проконтролировать каждого гонца, каждого городского сплетника или каждого барда. Те коварные ублюдки из Тристеро вполне могли преуспеть, но Пинчон смешал им все карты, так никогда и не осознав, что писал не фантастику.

Сейчас новости находятся в руках сотен газетных изданий, интернет сервисов, ТВ станций и радио сетей. На первый взгляд это все еще правда, но на деле существует лишь семь организаций, на самом деле занимающихся поставкой новостей. Интернет в какой-то момент почти стал угрозой, но успел проделать восхитительную работу по дискредитации самого себя, прежде чем ты успел что-либо осознать. И теперь их число уменьшилось до семи. А через десять лет останется только одно. И вот тогда, когда вся информация будет находиться под контролем, объединенная в одно целое, *тогда* она сможет стать очищенной, освященной, став ковчегом Истины.

Этот процесс проходит без помех, поскольку крупному бизнесу нравится держать руку на пульсе, ровно как и правительству. При Рейгане Федеральное Агентство по Связи плясало под дудку потребителя по малейшему его знаку, так что теперь тебе осталось только смотреть. Проблема заключается в твоем собственном ковене.

Там есть предатель.

Есть кто-то работающий против Единого Гласа и этот мужчина - женщина? Оно? Они? - может использовать его как инструмент для распространения рабства и лжи, а не Истинных Вестей.

Сможешь ли ты отыскать этого Иуду, мастера обмана в доме Правды? А если и сможешь, то хватит ли у тебя сил остановить его? Ну а если у тебя ничего не выйдет, то сможешь ли ты позволить себе уничтожить Единый Глас, созданию которого ты посвятил всю свою сознательную жизнь?

Стабилизаторы. Вам известно о методах работы Незримого Пантеона. Черт подери, кое-кто из вас даже работает на них: в твоем ковене есть Палачи, Воины и даже Дикарь. Вы знаете, как и почему возносятся люди, и что показания вселенского одометра приближаются к 333.

Вы стараетесь предотвратить это.

В твоем ковене есть две фракции. Первая смотрит на мир и говорит - "Вау! Вы только поглядите на этот прогнивший кусок дерьма, кишащий насильниками, убийцами и продажными копами. Ты что, и впрямь думаешь, что мир, в котором снимают второй сезон *Острова Искушения* может произвести потомство менее деградированное и извращенное, нежели он сам? Нам нужно отсрочить этот момент настолько, насколько это только возможно." Вторая точно также смотрит вокруг и произносит - "Это отличное место. Благодаря ему появились Будда, Шекспир и сахарная вата. К чему начинать

уничтожение и перерождение мира, когда события только начинают принимать интересный оборот?" Это довольно взрывоопасная смесь и было не так уж мало громких споров - даже стычек - на ваших ранних собраниях на Кипре, так или иначе, но все вы сошлись в одной мысли: новые вознесения следует предотвратить.

Вам известны знамения. Для вас чертовски просто определить предпринимаемые попытки. Замены не так уж значимы, но кое-кто из вас тут же вступает в игру, если речь идет о смердящей настоящей попытке забраться в Большой Золотой Лифт. Нет, опасность в случайных инцидентах. Вознесение Обнаженной Богини стало для вас полной неожиданностью, и вы более не намерены допускать таких оплошностей.

Вы малочисленны, но сильны. Некоторые из вас отслеживают тенденции, наблюдают за рождающимися архетипами по мере их формирования, стараясь разрушать или низлагать их, прежде чем они начнут оказывать влияние на всеобщее бессознательное. А остальные работают в поле, выслеживая и разбираясь с парнями, пытающимися стать новыми архетипами.

Все это совсем не просто, зато никогда не бывает скучно. И если принять во внимание тот факт, что большая часть пантеона вовсе не обязательно стремится как можно быстрее уйти на пенсию, то обычно вам очень, *очень* везет.

Просто посматривайте по сторонам на случай появления Сен-Жермена.

Адепты Отречения

Ты не просто следуешь некоей цели - ты и есть эта цель. Тебе неизвестно, твои ли желания вызвали появление всего этого или же все произошло с точностью наоборот, но большую часть своей жизни ты проводишь в м'агическом Ином Месте, известном как Дом Отречения, временной автономной области, в которую ты можешь попасть через любую дверь. Из этого места ты разыскиваешь людей в реальном мире, которым нужно свернуть шею так, чтобы они соответствовали твоему способу мышления. Дом обеспечивает тебя необходимой для подобных поисков м'агической силой, но от тебя требуется приводить их внутрь. Как только приведешь, ты используешь на них силу Дома, пока они не сломаются и не откажутся от своих старых путей. Вы вселенские мозгоправы, мистические бойцы, сующие нос во все дела. Многие вас боятся, но ни один не понимает. Единственными настоящими врагами для вас являются конкурирующие адепты других домов, чьи цели конфликтуют с вашим. Если они тебя одолеют, ты станешь воплощением того, чему противостоишь.

Цели

Выбери цель и стремись к ней. Ты хочешь наставить людей на свой путь мышления, меняя их верования одним нажатием горячей клавиши. Может быть ты хочешь положить конец эгоизму, или бороться с технологией, или покончить с расизмом. Выбери свой Зал, определись с целями и начинай метафизически крушить черепа.

Активы

Твое собственное Иное Место. Твой Зал обеспечивает тебя жилплощадью, едой, деньгами и способом воплощать в жизнь свою одержимость. Он даже дает тебе странные м'агические способности, способствующие достижению твоих целей. Ты можешь попасть туда сквозь любую дверь.

Обратная сторона

Ты полный фрик. Ты даже *живешь* не на Земле, а в некоем странном никогде, что еще больше отдаляет тебя от человечества. Ты оставляешь свою прошлую жизнь позади, становясь эмиссаром

космоса. И вообще, что это за херня, Дом Отречения? То, что ты работаешь в этом месте, еще не означает, что ты его понимаешь. И хотя ты можешь попасть туда откуда угодно, выйти из Дома ты можешь лишь в одно место: туда, где Дом хочет тебя видеть.

Примеры

Подразделения. Ты служишь Срединному Залу. Появляясь в пригородах и офисных зданиях по всему миру, ты используешь его силы, чтобы смешаться с толпой, быть принятым за своего, а затем отбраковать тех, ко угрожает реальности.

Все болезненные формы человеческих формирований возникают из-за ошибок в оценке своей уникальности. Нацисты считали, что являются Высшей Расой, искореняя всех недостойных. А особые, прекрасные европейцы брали в рабство африканцев, так как были *таааакими* идеальными. Почему убийцы убивают? Они считают, что обладают уникальным правом или способностью заниматься этим. Почему грабители грабят? Потому что закон это всего лишь неплохая идея для кого-то другого. Почему религиозные фанатики пытают или уничтожают своих соседей? Потому что у них есть руководство их Господа.

Этому миру Раскольниковых следует осознать свою ошибочность. Наша общность куда важнее существующих различий. Своим собственным путем твой Дом пытается достичь этой великой цели. Отбирая наилучшее и наихудшее - но всегда наиболее уникальное и личное - ты помогаешь человечеству придерживаться середины вместо крайностей. Звезды рока, серийные убийцы, религиозные деятели, блестящие актеры, всем им следует продемонстрировать истину Середины, необходимость пожертвовать тщеславием и гордостью ради всех остальных.

Наихудшими - самыми отклоняющимися, самыми высокомерными и опасными - являются те, кто грешит против самой реальности. Адепты - твои прерогативные цели для Отречения. Они на самом деле выглядят куда более счастливыми, будучи лишенными своих сил, нежели наоборот. Но безо всякого сомнения они будут драться до конца, чтобы предотвратить это.

Человеческая Фабрика. Все вы привыкли влачить свое жалкое существование. Само собой, ты можешь быть материально обеспеченным, стать обладателем комфортной предсказуемой жизни, или вызывающей зависимость "внутренней гармонией", возникающей от глубокой религиозной веры. Но никто из вас ничего на самом деле *не достиг*. Тебе приходится удовлетворяться доверием к "Алаху", "обществу" или "рынку", чтобы продолжить жить этой искусственной жизнью.

А потом тебя привели на Фабрику. Тебе пришлось пережить немного мозгоправной хирургии, зато эта пелена спала с твоих глаз.

Теперь ты понимаешь: новое знание это топливо человеческого прогресса. Твой священный долг произвести - и использовать! - так много этого топлива, как только сможешь.

Когда Человеческая Фабрика открывает свои двери на университетский кампус или исследовательскую лабораторию, ты выходишь во всеоружии своих передовых приспособлений, чтобы похищать людей, желающий доверять руководство своей судьбой безликим силам, вместо того, чтобы смело обратиться к научным истинам. Но на самом деле это лишь один из побочных эффектов. Ты занимаешься чистым исследованием, а не только сопровождающими его процедурами.

В эти дни ты используешь людей, чтобы определить пределы самого Дома Отречения - и в то же время ты используешь Дом, чтобы исследовать границы человечества. Что произойдет если подвергнуть Отречению новорожденного? Или сумасшедшего? Или кататоника?

Некоторые твои эксперименты могли бы заставить Джонаса Солка гордиться тобой. А другие ужаснули бы самого Доктора Менгеля. Но ты добиваешься результатов, а это все, что имеет для тебя значение.

Каторга. На каждого, кто незаслуженно наказывает себя за грех, которого он на самом деле не совершал, приходится кто-то, не испытывающий ни малейших угрызений совести по поводу того, что он *на самом деле сделал*.

И это вовсе не афоризм. Чистейшая правда.

На каждую женщину, без конца переживающую хорошей ли матерью она является, приходится безразличный отец, не испытывающий чувства ответственности за своих отпрысков. На каждого ребенка, кто глубоко в душе страшится, что именно он стал причиной родительского развода, найдутся разведенные, ни испытывающие ни малейшей вины за распавшийся брак.

Ты обитаешь в Зале Истинного Раскаяния, в твои обязанности входит сведение этих противоположностей лицом к лицу, чтобы они могли выровнять свой эмоциональный баланс, обмениваясь чувством вины. Ты находишь невинно терзающего себя человека и эгоистичного, невозмутимого парня, приводишь их обоих в Дом и отступаешь в сторонку.

Приводя тебя в полицейские участки и исправительные заведения по всему миру, Дом обеспечивает тебя неописуемой униформой, позволяющей беспрепятственно проходить мимо стражей, копов или преступников, где бы ты не очутился. Это позволяет получить доступ туда, куда тебе нужно, чтобы поддерживать равновесие.

Некоторые покидают Дом опечаленными, другие радостными, но все без исключения становятся мудрее. В конце концов, в этом и кроется надежда. Но кое-кто остается, чтобы служить самому Дому, возможно, потому что приобретенная вина требует от них искупления. А может быть с их плеч упал столь тяжелый груз, что они хотят служить просто из чувства благодарности.

Но наибольшую печаль вызывает существование тех, кто несправедливо пытает себя, разыскивая подходящее наказание, чтобы искупить свою вину. Разумом они могут понимать, что ни в чем не виноваты, но до тех пор, пока они не отыщут инь для своего яня, им не удастся *почувствовать* этого.

Спящие (Космический Уровень)

Когда Спящие призывают гром, ты его рокот. Ты призрак, охотник, хладнокровный убийца, что задаст величайшую трепку опаснейшим из когда-либо существовавших психов. Твоя работа удерживать оккультный андерграунд на достаточно коротком поводке, чтобы не дать обывателям накинуться на него как в старые добрые времена и сравнять его с землей. У тебя есть право распоряжаться жизнью и смертью, карать и миловать по своему усмотрению. Твой долг перед миром - быть самым пугающим ублюдком в округе. Вот и будь им.

Цели

Как только дюк, ковен или даже лорд становится слишком шумным в вопросах м'агии, ты находишь их и делаешь так, чтобы они более не могли этим заниматься. Тебя не вызывают для проведения строгих выговоров; для этих целей у них есть другие ячейки Спящих более низкого ранга. В твои же обязанности входят разборки с самыми большими занозами в заднице оккультного андерграунда, дюками, способными разрушать здания и не имеющими ни малейшего намерения это скрывать. Если дела принимают скверный оборот, используй свои способности, чтобы отвлечь копов и журналистов. Сохраняй секретность.

Активы

Деньги, тренировка, средства и консультации, как только они тебе потребуются. Спящие представляют собой один из немногих по-настоящему интернациональных ковенов, так что тебе предстоят путешествия в интересные места, встречи с интересными людьми и их последующее обезглавливание.

Обратная сторона

Каждый в оккультном андерграунде боится и ненавидит тебя. Следует хранить свою связь со Спящими в секрете, или же какие-нибудь панки прикончат тебя в попытке завоевать себе репутацию. Твоя нормальная жизнь и карьера - лишь призрачные сновидения, проплывающие мимо; ты живешь в ожидании вызова, всегда готовый к схваткам на пределе возможностей и тщательным расследованиям, справится с которыми способен только ты.

Примеры

В дополнение к прокачанным версиям ячеек Спящих, приведенных в главе *Глобальные Приключения*, некоторые миссии требуют вмешательства групп космического уровня.

Иные. Феномен Иных Мест скрывали годами, но с появлением видеокамер, GPS навигаторов и мирового информационного сообщения они стали куда большей угрозой современной доктрине обыденности. Ты занимаешься сокрытием доказательств существования Иных Мест - так называемый "Сценарий Данилевски". (Сюда входит и вмешательство в дела Дома Отречения, ну или по крайней мере его адептов.) Что более важно, от тебя требуется обнаружить их раньше остальных. Если получится, уничтожай их. Не получится уничтожить - контролируй. Если не можешь сделать даже этого, хотя бы спрячь их.

Дипломаты. Спящие держат оккультный андерграунд железной хваткой, но есть несколько Лордов, слишком сильных, слишком опытных или чересчур безумных, чтобы применять к ним обычные наказания. Они способны отмахнуться от угроз Спящих, точно так же, как студенческая вечеринка игнорирует протесты соседа снизу, ломящегося в дверь с метлой в руках. Ты находишься в числе немногих, кого они воспринимают как равных, так что на твои плечи ложится незавидная обязанность попытаться *убедить* одержимых психопатов, обладающих куда большей силой, чем человеческий разум может перенести. Если убеждение не удается, все становится еще хуже - тебе приходится оправдывать свою репутацию, смело выступая против этих львов оккультного андерграунда в их собственном логове - или вламываясь внутрь после того, как они вышвырнули тебя вон. К счастью, фразу "одержимый психопат, обладающих куда большей силой, чем человеческий разум может перенести" можно с равным успехом применить и к тебе.

Book 3: The Living Mirror Of Heaven - Chapter 14: Assumption and Ascension

Присвоение и Вознесение

Главный секрет андерграунда инкарнаций известен большинству Лордов и лишь нескольким дюкам: отдельная инкарнация может выбрать **присвоение** и стать богоходцем, смертной оболочкой архетипа, а богоходец (в числе всех прочих) может попытаться вознестись, присоединяясь к Незримому Пантеону и формируя следующий мир из Стратосферы. Эти пути сложны и опасны, но для тех, кто осведомлен о награде, это единственно достойная игра.

Присвоение

Присвоение это процесс свержения существующего богоходца с последующим занятием его места. Богоходец обладает навыком аватара, равным 99% при том, что одновременно может существовать лишь один богоходец. Они будут защищать себя от попыток присвоения изо всех доступных им сил.

Даже чтобы просто подумать о присвоении места богоходца, тебе потребуется навык аватара - *98%*. Как только он окажется достигнут, ты либо убиваешь нынешнего богоходца, либо делаешь так, чтобы он (или оно) нарушил табу.

Это все не так-то просто. Богоходец практически наверняка сильнее тебя и сверхпараноидален насчет нарушения табу. Многие богоходцы, особенно столь часто подвергающиеся попыткам свержения как Палач или Торговец, окружают себя мистической и обычной защитой. Ты можешь столкнуться с охранными псами, нитями вуду, которые повреждают твои ноги, стоит наступить на них, доморощенными культами или ритуально освященными замками, ослепляющим конкурирующие аватары. Тебе потребуются знания и союзники, чтобы свергнуть одного из них.

И даже низвержение богоходца с пьедестала вовсе не обязательно помещает тебя на его место. Если ты выстрелишь в спину Неудачнику или обманом заставишь Ученика сжечь книгу, тебе не удастся просто занять их место. Придется ритуально присвоить их позиции, выполнив некий важный символический акт, обозначающий тебя подходящим для представления архетипа на земле кандидатом. Присвоение также известно под другими наименованиями, наиболее известные из которых следующие: "короноваться" и "сорвать куш".

Существует два вида присвоения: закрытое и открытое. В первое вовлекается только богоходец и ты сам, в то время как второе открывает площадку для твоих конкурентов.

Закрытое Присвоение

Смысл закрытого присвоения в том, что ты изгоняешь существующего богоходца таким образом, что этот акт сам по себе приводит к тому, что ты занимаешь его место. Другими словами, свержение представляет собой значимый акт присвоения.

Наиболее частый способ совершить подобное заключается в ритуальном жертвоприношении, совершенном в условиях освященных архетипом. Например, ты можешь убить Палача в ситуации, когда он беспомощен и ждет смерти, неважно от топора или пущенной в затылок пули. Тебе придется одолеть Человека-Без-Хозяина в честном поединке, а чтобы присвоить место Дикаря, потребуется избить его до смерти голыми руками и сожрать его тело в сыром виде. Хоть закрытое присвоение в виде убийства это весьма быстрый и прямой метод, он попросту не срабатывает со многими

архетипами. Закалывание Летописца ручкой в шею к несчастью не несет в себе достаточно иронического символизма, и уж точно подобный поступок не поможет стать Миротворцом.

Но есть и иные способы придать конфронтации мистическое значение. Наиболее известный в андерграунде аватаров пример заключается в том, чтобы превзойти богоходца Торговца в сделке, что вызывает немедленное присвоение его места, если у тебя уже имеется 98% в навыке аватара. Надуть Обманщика - другой способ немедленно стать богоходцем. Ни один из этих способов не требует убивать кого-либо, и действительно, никто не умирает. Ты всегда можешь вынудить богоходца нарушить табу, а затем сплясать подходящую джигу, чтобы занять его место. Это как положить перед ним кожуру банана и стащить его бумажник, как только тот упадет.

Открытое Присвоение

Тем не менее, в большинстве случаев прямой конфронтации закрытого присвоения так и не происходит, либо же она попросту невозможна. Когда богоходец нарушает табу или умирает ненасильственной смертью - и некоторых из них действительно просто сбивают машины или бьет током - наступает время открытого присвоения. Все инкарнации, обладающие навыком аватара - 98%, становятся кандидатами на присвоение, также известными как **наследники**. Они ощущают незамедлительное чувство важности и глубокого понимания того, что происходит нечто крупное, но им неизвестно что именно. И раз уж они обладают 98% навыка, то скорее всего имеют представление о том, кто является нынешним богоходцем, а также жив ли он.

Одним из способов победить в открытом присвоении является уничтожение всех соперников. Как и свержение богоходца в первом случае, этого можно добиться простым убийством или вынуждением их нарушить табу и скатиться ниже 98%. Зачастую одновременно появляются от двух до десяти наследников, так что соревнование становится весьма жарким. Если же имеется лишь один наследник, то он автоматически становится богоходцем.

В этот период все вы символически связаны друг с другом, что значительно облегчает твои попытки повлиять на остальных при помощи м'агии - но это еще не означает, что ты узнаешь одного из них, случайно повстречав его на улице, если, конечно, уже не был знаком с ним ранее. На каждую предпринятую тобой попытку м'агического воздействия, целью которой является противоборствующая инкарнация, ты получаешь сдвиг в +30%, если вы оба являетесь наследниками.

Все в еще большей степени осложняется тем, что экс-богоходец до сих пор может находится поблизости, стремясь принять участие в соревновании. Если он все еще жив, то вероятнее всего потерял несколько очков Аватара за нарушение табу, или будучи ритуально превзойден - но ему потребуется не так уж много времени, чтобы подняться до 98%, и тогда берегитесь.

Другой способ победить в открытом состязании заключается в совершении ритуального акта, который разом поставит тебя впереди всех остальных участников, тот же акт ты совершаешь для завершения бескровного закрытого присвоения. Например, чтобы присвоить Летописца, *тебе нужно будет присутствовать при событии огромного исторического или м'агического значения и написать о нем* - возможно, это будет нечто вроде заложения первого камня Берлинской стены. Чтобы стать Палачом, можешь убить Президента. Чтобы занять место Дурака, будь беззаботен, беспечен и радостен перед лицом небывалой угрозы.

Как и в случае со всей остальной м'агией, чем более символическим будет этот акт, тем с большей вероятностью тебе удастся подняться над остальными. Летописей может увековечить свои наблюдения, пользуясь пером, которым Шекспир написал *Гамлета*, а затем опубликовать их под таинственным псевдонимом - например, "Элемент" или "Райдер", вместо обыденного и скучного Гарпа Коллинса. Дурак может окружить себя бабочками, пока он смеется над оказавшейся 1 апреля посреди пожара группой. Палач может убивать с помощью могущественного артефакта, известного как

Волшебная Пуля, на годовщину смерти Линкольна, предпочтительно в кинотеатре, где идет фильм *Песня Палача*. Доставай свои книги по астрологии, геомантии, истории и мысли образно, проверь Силы и Достоинства и помни, что *выглядеть* мистически значимым куда важнее, нежели на самом деле являться таковым.

Обратись в том числе и к истории, чтобы получить примеры успешных присвоений. В частности остановка Распутиным кровотечения царевича Алексея позволила ему присвоить Целителя - что и придало ему отменную стойкость. Убийство Беккета Св. Фомы было неудачной попыткой присвоения со стороны одного из рыцарей. Состязание в словесности между Брутом и Антонием было частью жестокого соревнования за право занять место Демагога, ставшее вакантным из-за недавней смерти Цезаря. Остальное ты сможешь найти и сам.

Жизнь Богоходца

Когда инкарнация становится богоходцем, на короткий промежуток времени она оказывается наедине с архетипом, переживая ужасающе прекрасное видение Стратосферы. Это можно сравнить с долгожданным воссоединением с отцом, или захоронением заживо, или с усиленным в сотни раз оргазмом. Вселенная раскрывается перед богоходцем подобно карте, и бывшая инкарнация узнает, насколько значимым игроком стала. Обычно именно в этот момент богоходец получает свой новый канал.

Новый канал? Именно так. В андерграунде инкарнаций ходят слухи, что богоходцы обладают уникальными способностями, недоступными даже самым преданным архетипу инкарнациям. И это правда. Тем не менее, распространенным заблуждением является мнение, что каждый богоходец Вестника получает один и тот же специальный навык. В действительности, как только ты достигаешь вершины общества инкарнаций, получаешь возможность *придумать* свой собственный канал. Становясь так близко к архетипу, ты получаешь право увидеть его в новом свете - даже безо всяких на то причин - и тонко исказить поток реальности подобно тому, как это делает сам Незримый Пантеон. Вот несколько каналов, избранных нынешними богоходцами:

Торвальд Дрейк, богоходец Торговца, выбрал себе способность вмешиваться в события, произошедшие в прошлом. За верную цену он может сделать так, что у тебя не только не будет рака, но ты даже никогда не столкнешься с ним.

Ни один израильтянин не сможет убить **Ибрагима Аль Масраха,** богоходца Палача.

Люси Ваткинс, богоходец Свободной Женщины, может освободить любую жаждущую этого женщину от нежелательной эмоциональной привязанности. Устала от постоянных подколов своего бывшего? Люси может исправить это.

Все испытывают стойкое желание танцевать и пить, стоит им *услышать* ***Дмитрия Карновски,*** *богоходца Дурака, играющим* на музыкальном инструменте.

Тошихиро Йамамура, богоходец Человека-Без-Хозяина, благословил себя на битву против других ронинов. Ни один другой Человек-Без-Хозяина не может использовать каналы архетипа, сражаясь против него.

Дональд Рамзес, богоходец Дикаря, бродит по бездорожью Австралии. Ни один механизм не может работать на расстоянии менее мили от него. И да, оружие входит в их число.

Фрик, богоходец Мистического Гермафродита, еще не выбрал своего канала.

Как только богоходцы определяются со своим новым восприятием окружающего, весь мир становится для них откровенно новым местом. Они получают мистический трубопровод до Стратосферы, и пелена, покрывающая м'агию для нас, для них истончается. Это как обрести совершенно новое шестое чувство. Внезапно им открывается способность ощущать близость м'агии, идти по следу удирающей тьмы, слышать рвущую саму себя на части реальность. Они как никогда прежде близки к манипуляциям Незримого Пантеона, получая своеобразное прозрение относительно анализа вероятностей. Технически они получают новый навык Души под названием Обнаружение Знаков - 15%. Это такой же навык, как и все остальные, это не канал аватаров и он не исчезнет, даже если покинуть путь аватара. (Кто угодно может обладать этим навыком, не только богоходцы, но лишь в том случае, если удастся объяснить Ведущему, откуда у персонажа взялись подобные способности.)

> **Обнаружение Знаков:** Этот странный навык дает тебе понимание той абстрактной, символической связи, существующей между некоторыми людьми, местами и предметами и неким большим оккультным миром. Это чувство, позволяющее тебе обнаружить постоянные чары. При этом некоторые люди начинают напоминать разных личностей из мифов и сказаний - королей, шутов, палачей, даже ангелов - в то время как других окружают более странные символы. (Если вокруг чьей-то головы постоянно вращается призрачный баскетбольный мяч, то что бы это могло означать? Ответ вовсе не обязательно будет известен тебе.) Объекты и места, подверженные этому навыку, обычно имеют некое историческое значение. "Дух Сент-Луиса" Чарльза Линдберга (Пр. переводчика - специальный одномоторный самолет, сделанный по его заказу) откроет вид на голубое небо и Эйфелеву башню - в то же время оставаясь самим собой. *Пиета* Микеланджело будет озарена светом веры. Символы Обнаружения знаков едва ли могут быть спутаны с реальностью, если только ты не под кайфом. Перед тобой находится обычный, визуальный образ человека или предмета, на который накладывается его символическое содержание таким образом, что ты с легкостью можешь различать их.
>
> Некоторые люди получают Обнаружение Знаков, поскольку придерживаются смысловых шаблонов, куда более важных, нежели они сами. Их всегда можно обнаружить с помощью успешной проверки Обнаружения Знаков, даже если они м'агически замаскированны; тем не менее, ритуал Замены позволяет обойти это ограничение. Другие совершают определенные действия, ставящие их в оппозицию этим большим сущностям. Символическая принадлежность этих нарушителей видна только тогда, когда они непосредственно предпринимают свои м'агические, греховные действия.

Для обладающих Обнаружением Знаков богоходцы представляют один из аспектов выбранного ими архетипа. Кулак Рабочего выглядит, как огромный железный молот, Темный Сталкер станет едва видимой трепещущей тенью, а руки Дикаря будут украшены хорошо различимыми когтями.

Игра с Богоходцем

Богоходцы являются куда лучшими соратниками и противниками для дюков и лордов, нежели сам Пантеон. Они могущественны, но не чрезмерно, и в глубине сердца все еще остаются людьми. Богоходцы заводят друзей и заключают союзы по тем же причинам, что и все остальные. Но в то же время им требуется больше защиты, чем большинству людей, так что они находят небесполезным окружать себя единомышленниками - или послушниками, или прихожанами, или рабами - способными нарушать за них табу.

Богоходцы могут выступать в качестве мудрых учителей или же оказаться амбициозными, не идущими на контакт людьми, которым никогда не получится полностью довериться. Торговец зачастую выбирает именно второй вариант. Сегодня он может вести с тобой дела, но уже завтра продаст информацию о твоем месторасположении твоему худшему врагу. И Дикарь обладает двуликой природой, что может проявиться в ситуации, когда ты разыскиваешь его ради помощи, лишь

чтобы обнаружить, что запрошенная им цена оказалась слишком высока.

С другой стороны богоходцы зачастую строят Великие Замыслы: управлять обществом, свергнуть Пантеон, всевозможные планы, которые дюки и лорды периодически расстраивают. Они пугают и куда более могущественны, чем ты, но одновременно обладают критическими уязвимостями, которые можно использовать. Если же ничего больше не остается, то самое время вспомнить, что они все еще смертные, обладающие конкурентами и противниками.

Присвоение - другая интересная ситуация. Что случится, если повстречавшись с богоходцем, место которого ты собираешься присвоить, ты обнаружишь, что он тебе нравится? В конце концов, у вас обоих могут быть схожие взгляды на жизнь.

Богоходцы внушают ужас, но встречаются очень редко. Их присутствие обычно сопровождается **неким лейтмотивом**: различными незначительными событиями, бросающимися в глаза, когда богоходец находится поблизости, Стратосферными знаками их приближения, служащими сигналом тревоги. Богоходец Двуликого может ассоциироваться с запахом роз. При первой встрече, приняв его за друга, запах покажется тебе приятным - но как только его планы подойдут к предательству, и ты обнаружишь себя стоящими над бездыханным телом твоей возлюбленной, в воздухе будет витать тяжелый аромат гниющих роз.

И само собой, становление богоходцем вовсе не самая *главная* награда.

Вознесение

Существует три способа вознестись до Незримого Пантеона: неосознанное вознесение, осознанное вознесение и вознесение богоходца. Последний способ является единственным, доступным только практикующим инкарнациям. Первые два могут быть использованы кем угодно.

Неосознанное Вознесение

Неосознанное вознесение происходит, когда возносится некто, не имеющий ни малейшего понятия о Пантеоне. Например, лорды оккультного андерграунда верят, что Обнаженная Богиня являет собой неосознанное вознесение - она не старалась добиться чего-либо, кроме как жить своей собственной жизнью, что и подняло ее над остальными. (Во всяком случае, они верят в это настолько, насколько в принципе можно быть в этом уверенным.) В разрезе истории данный тип вознесения является наиболее частым.

Иногда подобное случается из-за того, что отдельный архетип становится настолько силен в коллективном бессознательном человечества, что Стратосфере срочно требуется смертная душа, чтобы представлять его, и новый член Пантеона вынужден занять эту должность, как только потребность в этом достигнет критического уровня.

В других случаях какой-либо член Пантеона перестает удовлетворять потребностям архетипа в современном мире, так что вселенная отправляет его в Дом Отречения, одновременно выбирая замену. Стратосфера совершает этот выбор, основываясь на смеси жизни и личности кандидата, как и на его влиянии на людей. Голодающий ребенок с плаката Красного Креста может вознестись в качестве Жертвы, как и Опра в лице Матери. На деле же выходит, что этот выбор во многом случаен, хотя с наибольшей вероятностью будет выбрана цель с наивысшим уровнем пассивного архетипа. Иногда причиной выступает какое-либо событие, являющееся столь значимым, что его инициатор тут же поднимается на небеса, независимо от того, как он жил до этого момента; такое часто случается при перерождении всей вселенной, так первый человек, убивший другого, становится Войной, а первая женщина, давшая рождение ребенку, Матерью.

И наконец, бывает и так, что люди просто столь сильно влияют на всеобщее сознание, что буквально возносятся. Такое случается куда реже, чем могло бы тебе показаться, что только подтверждает относительно небольшое число таинственных исчезновений среди знаменитостей. Возможно, именно популярность работает против них - они слишком глубоко погрязли в мирских делах, чтобы стать частью божественного. Иногда они могут даже тщательно придерживаться какой-либо роли, в том числе, не имея об ни малейшего понятия о ее мистическом значении - например, Елизавета I была Королевой Девственниц (или Фей). Несомненно, в молодости Алекс Абель играл роль алжирского Героя, несмотря на то, что в те годы ни черта не знал о Пантеоне. Нескольких актеров немого кино также подозревают в том, что благодаря своим кинематографическим ролям, они сумели вознестись, пока эта форма искусства была инновационной; вполне возможно, что прямо сейчас где-то по Стратосфере бродит Ковбой.

Сейчас, когда слава приходит за считанные дни, вознесений будет становиться все больше, особенно учитывая, как быстро с радаров внимания публики исчезают знаменитости, пережившие свои пятнадцать минут славы, что заставляет наиболее опытных из них изо всех сил цепляться за реальность.

Осознанное Вознесение

Осознанное вознесение срабатывает лишь для не вознесшихся еще архетипов - человеческих стереотипов, никогда прежде не бывших достаточно распространенными, чтобы получить право на вознесение. Если же архетип уже представлен в Пантеоне, даже в том случае, если твоя его интерпретация нова и могущественна, придется идти путем аватара и попытаться вознестись в качестве богоходца.

Для осознанного вознесения необходима некоторая серьезная подготовка. Для начала ты должен найти некий архетип, который по твоему глубокому убеждению занимает достаточно прочное место в коллективном бессознательном, но все еще не занят - как, например, Соседка. После чего от тебя потребуется посвятить всю свою жизнь этому архетипу, ведя себя как полноценная инкарнация, но без каких-либо м'агических сил. А дальше надеяться на то, что твой выбор оказался верным.

Чтобы попытаться пережить осознанное вознесение, выбери роль, которую желаешь воплотить, и обсуди ее с Ведущим. Придумай мистическое наполнение этого стереотипа, а также способы обыграть все это. Табу, символика, недостатки - полный набор. И наконец, начинай тратить очки опыта на основанный на Душе навык "Аватар: (выбранная тобой для вознесения роль)". Этот навык ни на что не влияет. Ты не можешь совершать его проверки ради каких бы то ни было целей. Он просто болтается у тебя под рукой, высасывая очки опыта до тех пор, пока не достигнет уровня в 99%.

И вот, как только ты поднимешь навык свой потенциальный навык аватара до 99%, тебе потребуется одолеть преграду в 100%. Это знаменательное событие. Тебе придется спланировать и провести великий символический акт, желательно с привлечением к себе внимания общественности. Закончив с этим, ты вознесешься - или же ничего не произойдет, и все это окажется пустой тратой времени.

Предположим, некто считает, что техника протезирования стала достаточно развитой, чтобы в общественном бессознательном прочно засел образ Киборга. Для этого недоархетипа будет недостаточно просто расстаться с максимальным числом конечностей, для которых он сможет найти замену, не поможет и публикация его убеждений в предначертанном биомеханическом пути развития человечества. Ему необходимо совершить небывалый прыжок, способный забросить его прямиком в Стратосферу. Например, он может решить применить протезы своего собственного изготовления, чтобы убить Линдси Вагнера и Ли Мэджер, телевизионных "Шести Миллионного Человека" и "Биоческую Женщину". Вместо этого вполне подойдет получение золотой медали на Олимпийских Играх.

Недостаточно? Может быть, а может и нет. Вопрос того, удастся запланированное вознесение или же нет, зависит не от какого-либо броска кубиков, а от общей структуры игры. Возможно, как только ты вознесешься, то примешь от Ведущего бразды правления для своей группы. Либо же просто помахаешь персонажу на прощание и начнешь игру новым. Все-таки играть архетипом, покуда остальные все еще остаются смертными, практически невозможно - несоизмеримый масштаб. В любом случае, твоя попытка вознесения должна увенчаться успехом, если она вписывается в игровую атмосферу, выбранный архетип достаточно обоснован, очки опыта потрачены, а твоя финальная церемония была весьма впечатляющей. С другой стороны провал может оказаться интригующим временным препятствием, дающим новое развитие сюжету и оставляющим возможность второй попытки.

Кое-кто верит, что существующие члены Незримого Пантеона сами выбирают тех, кто присоединяется к ним, но не похоже, чтобы это было правдой. Тем не менее, восходящие кандидаты на вознесения прекрасно видны обитателям Стратосферы, так что склоки Пантеона оказывают на них несомненное влияние. И все же даже их порой можно застать врасплох, что и произошло в случае Обнаженной Богини.

Становление архетипом - это абсолютно непередаваемое переживание, даже если всего лишь наблюдать за ним со стороны. Для начала этот процесс сопровождается эффектным потоком сверхъестественных проявлений, окружающий возносящегося человека. Все его тело охватывает яркое белое пламя, а мгновение спустя, он исчезает.

Временами их ближайшее окружение драматически искажается. Вознесение Мистического Гермафродита, например, привело к тому, что расположенные поблизости объекты стали соединяться друг с другом, а два оказавшихся рядом человека сменили пол. Подобные события, существенно различаясь по интенсивности, охватили область примерно в сотню ярдов диаметром.

Вознесение Богоходца

Иногда стать богоходцем попросту недостаточно. Ты хочешь получить главный, важнейший приз: ты хочешь место в Пантеоне. Но кто-то уже занял его. Кто-то сидит на троне, о котором ты грезишь. И что делать богоходцу в такой ситуации? Объявить войну - как и поступил Дермот Аркейн, богоходец Вестника. Давай используем его в качестве примера.

Очень сложно свергнуть члена Пантеона, если только твое восприятие архетипа не отличается от его - и желательно чтобы оно лучше соответствовало духу твоего времени. Вряд ли нынешний богоходец Дикаря попытается занять место архетипа, поскольку его представление об этом стереотипе едва ли отличается от когда-либо существовавшего: достаточно жить в дикой местности и временами выть на луну. Но богоходец Дикаря, бродящий по улицам Мехико, умудряясь выживать в городских джунглях, обладает куда большими шансами на вознесение.

Борьба против архетипа начинается в тот момент, когда посредством символического акта ты сбрасываешь с себя оковы. Это действие должно быть направлено против существующего восприятия архетипа, утверждая взамен твою интерпретацию. Для Аркейна в этой роли выступил разговор с Алексом Абелем, который привел к провалу попытки последнего получить неосознанное вознесение несколькими днями позже и закрепил роль Аркейна в качестве Вестника Гейзенберга: доставщика не фактов, но неопределенности, воплощения ненадежности средств масс-медия и подобного ртути распространителя ложных слухов в век интернета.

Как только ты совершаешь этот начальный акт, начинается противостояние. Это не внезапный поединок, но длительный, затяжной конфликт, напоминающий шахматную партию. Член Пантеона, которого ты пытаешься свергнуть, не может просто раздавить тебя, как назойливое насекомое, так как став богоходцем, ты оказался слишком крепко связан с архетипом, так что попытка напрямую

навредить тебе похожа на стремление вырезать собственное сердце. Вместо этого он натравливает на тебя своих смертных агентов, возможно, одновременно с тем подготавливая более лояльного аватара на твое место богоходца.

Оборона Богоходца

Сражение архетипно-богоходного характера весьма сильно разнятся по продолжительности и интенсивности, но первой ступенью любой войны является подготовка своей защиты. (Что также позволяет свести на нет попытки присвоения, направленные против тебя, ровно как и м'агические атаки в целом.) Во-первых, создай мистическое **святилище**. Оно должно являться либо средоточием твоей силы, либо же неким противопоставлением нынешнему архетипу местом. Если выберешь место силы, эта крепость должно быть построена таким образом, чтобы соответствовать твоему частному восприятию архетипа. Например, богоходец Обманщика, стремящийся обойти архетип при помощи компьютерного взлома, может построить гигантский лабиринт, являющийся одним большим компьютером. Пилигрим, действующий под лозунгом "движение важнее цели", может сконструировать плавающую крепость, которую впоследствии следует транспортировать в середину океана, поскольку она никогда не должна останавливать свое путешествие. Внутри твоего святилища вся м'агия, каналы инкарнаций, направленные против тебя или какой-либо части святилища, получают сдвиг от -5 до -30, в зависимости от того, насколько по мнению Ведущего хорош твой форт. Аналогично получают отрицательный сдвиг и физические атаки против тебя, но лишь в половинном размере.

В то время, как подобные укрепления могут усилить лично тебя, главной заботой все же остается угроза, которую олицетворяет архетип. Твой дом должен быть как можно менее гостеприимен для него. Лучшим способом реализовать это будет создание внешнего слоя, позволяющим сохранить твое внутреннее святилище местом силы. В частности, хакер Обманщик может выполнить вход в свое святилище в виде одной большой двери с крупной табличкой "Я Тут, Внутри", символически преграждая путь архетипу, который наверняка будет ожидать ловушку. Существуют способы сделать свое святилище чертовски враждебным для твоего архетипа - например, Пилигрим, живущий в спущенном с рельс поезде - но в то же время это ослабляет мощь твоего святилища супротив остальных противников.

В целом же, чем больше символов своей силы ты сможешь разместить внутри святилища, тем лучше. Тот же городской Дикарь может расположить свое укрытие в высокотехнологичном промышленном районе Вашингтона Д.С., одновременно усиливая себя и сбивая с толку архетип обилием техники вокруг. После он может обозначить периметр своей зоны кровью другого аватара Дикаря, убитого им, своими собственными волосами, символами своего культа, нанесенными баллончиками на стены окружающих строений, и зарыть поблизости карту Силы из колоды таро. Добавив чуть больше жестокости, можно возродить старую практику погребения живой жертвы в фундаменте будущего дома, что может обеспечить тебя демоном, способным буквально оживлять твое святилище - под твоим контролем, если повезет и ты обнаружишь подходящий для этого ритуал.

Но у тебя вполне может возникнуть потребность в передвижении, так что просто отсидеться в святилище вряд ли получится. Вместо этого ты можешь воспользоваться другими способами самообороны, как то создание фальшивых копий самого себя с целью ввести в заблуждение своих сверхъестественных противников. Существует бессчетное количество способов проделать это, вроде создания куклы, используя в процессе собственные волосы и кровь. Любое достаточно сильное символическое действие при согласии твоего Ведущего может дать сдвиг к м'аическим нападениям. Наиболее могущественной защитой является ритуал Замены, переводящим в том числе и внимание архетипа на твоего символического двойника.

Ты можешь попытаться отыскать сверхъестественных союзников. Чем больше адептов, инкарнаций и артефактов на твоей стороне, тем лучше. Помощь Дома Отречения может оказаться полезной, но

сможешь ли ты уговорить его агентов помочь тебе, не пройдя сквозь его двери? Создание специального ковена тоже полезно, причем не только лояльностью его членов, но и благодаря той силе группы человек, верящих в тебя всей душой, что способна выступить превосходным стимулом для достижения Стратосферы. Подобный ковен обычно олицетворяет твой взгляд на архетип. Городской Дикарь скорее всего создаст уличную банду Волков - хотя не исключено, что название Еноты может оказаться более подходящим, так как эти некогда дикие животные теперь населяют города.

Удар Архетипа

Тебе потребуется сильная защита, так как член Пантеона, из-под которого ты пытаешься выдернуть кресло, постарается выложиться по полной, чтобы поставить тебя на место, возможно, попутно способствуя началу открытого присвоения, тем самым умножая твои проблемы. Он не может напрямую навредить тебе, но все еще способен воспользоваться иными методами.

В основном архетип может отправить за тобой другие инкарнации. Внезапно появляется целая прорва кандидатов на место богоходца, и за пределами твоего святилища удача будет на их стороне. Но архетип может пойти и другим путем, подправив вероятности таким образом, чтобы отправить по твою голову крайне неприятных дюков и целые ковены, а то и более обыденные угрозы вроде грабителей, пьяных водителей и аудиторов налоговой службы.

Способы нападения представителей Пантеона зачастую включают обращение твоего собственного окружения супротив тебя самого - или же все может свестись к банальному выстрелу в спину. Если у тебя есть двойник Замены, ему могут повстречаться поразительно отзывчивые дюки, которые обучат его использованию связи Замены против тебя. Дермот Аркейн страдает от непрекращающегося заграждения в виде сообщений в самых разных источниках - частных колонках различных газет, подсознательных посланий на телевидении, граффити - обсасывающих каждую его личную неудачу и ослабляющих его веру в себя, существует настоящая небольшая армия процесс-серверов, стоящих за этим. В 18 столетии Палач, пытающийся подобрать ключ к архетипу путем судебных казней, оказался жертвой террора, а отважная Мать в 1920 была подорвана бомбой, замаскированной под пасхальное яйцо. Наш городской Дикарь обнаруживает, что городские животные и нищие ополчились против него.

В ответ на атаку архетипа ты должен быть готов предпринимать какие-либо действия, способные повлиять на закрепление твоего восприятия архетипа в общественном сознании. Средства глобальной коммуникации - необычайно полезный инструмент для подобных целей, несколько мистических войн велись именно вокруг телевизионных шоу. (Конвейр сверхъестественных девочек-подростков, за последние годы представленный *Баффи*, *Сабриной* и *Зачарованными*, может быть результатом предпринятой попытки захвата архетипа Мага. А может и не быть.) Это особенно важно для Аркана, так как его восприятие архетипа напрямую связано с этой сферой. Он выкладывается изо всех сил, чтобы гарантировать новости в Америке - у него просто не хватает средств, чтобы влиять на положение вещей по всему миру - добавляя к ним свою точку зрения, вместо того, чтобы занимать беспристрастную позицию.

Ты можешь даже проводить символические нападения на архетип, что пытаешься свергнуть. Выяснение, кем именно он был при жизни, и сбор связанных с ним предметов - весьма эффективны, само собой это становится тем сложнее, чем больше времени прошло с момента его вознесения. При правильном использовании вещи способны напомнить ему о смертной жизни, ослабляя его связь с архетипом и затрудняя тщательный контроль его смертных пешек. Если же его семья все еще жива, они могут стать до восхитительного великолепным оружием против него - как и возможные потомки. В конце концов, кровные узы работают в обе стороны.

Безусловно, тебе придется жить, руководствуясь своим видением архетипа, вкладывая в это всю душу. Аркан стал известен в андерграунде за свою привычку внезапно возникать, излагая свою точку

зрения на важные события, а затем вновь исчезать. Даже если он не может напрямую повлиять на мнение конкретного человека, ему все еще требуется публика.

И, как обычно, чем более развращенную и символичную логику ты сможешь преподнести, тем лучше - более того, чем большее отношение она имеет к современной эре, тем больше у нее шансов против предшествующих веков, представляемых нынешним архетипом. Аркан придает огромное значение ношению кроссовок от Найк. Не только по причине аналогии с крылатыми сандалиями Гермеса Вестника, но и потому, что они связаны с одной из наиболее успешных рекламных компаний нашего времени - а еще слоган "JUST DO IT" и привкус Крылатой Победы (Пр. Переводчика - скульптура греческой богини победы Nike) наполняют его душу энтузиазмом и безнадежной мечтой о триумфе в этой схватке.

Последняя Битва

Битва между тобой и архетипом скорее всего продлится от недели (если он доберется до тебя достаточно быстро) до лет двенадцати, а то и больше - и ни на секунду не ослабнет. Став на этот путь, ты не сможешь повернуть назад. Если тебе удастся избежать смерти и нарушения табу, твоя сила будет постепенно расти вплоть до того уровня, когда появятся серьезные шансы одолеть архетип.

Именно тогда наступает время испытания. Стратосфера проявляется в некоторых ситуациях, когда бросается вызов твоему абсолютному, полному посвящению себя видению архетипа. Во многом это состязание именно силы воли. Все твои мистические союзники, защитники и оружие способны сопроводить себя лишь до этой точки, они не смогут помочь тебе сделать последний рывок. Тем не менее, ты можешь ощутить, что это время приближается, и суметь подготовиться - как и все остальные, кто может захотеть вмешаться. О предстоящем испытании будет объявлено путем скрытых символичных намеков в прессе, телевидении и интернете, так что посвященные ковены вполне способны понять, что происходит, вовлекая в процесс нарушителей. Последняя ступень вознесения часто становится моментом наибольшей уязвимости богоходца.

Если ты провалишь эту попытку, значит твоя воля просто недостаточно сильна, если при этом удастся не нарушить табу, тебя просто отбросит на шаг назад. Навык Аватара упадет до 98%. Ты потеряешь свой канал богоходца. Твой архетип тебя ненавидит. Любая из его инкарнаций обладает чертовски весомой причиной попытаться прикончить тебя. В мгновение ока ты превращаешься в фанатика и парию. Повезет, если сможешь дожить до своего следующего дня рождения.

Ну а если тебе все же удастся сдать тест, ты возносишься - и бедная, переполненная ужасом душа низвергается в Дом Отречения, возвращаясь, замерзшая и истерзанная, в мир, где она более не нужна.

Конечно, когда-нибудь это может произойти и с тобой.

Book 3: The Living Mirror Of Heaven - Chapter 15: Demons

Демоны

Когда адепт или оккультист, или какой-нибудь сопляк с доской "уиджа" пытается вступить в контакт с загробной жизнью, то вместо души он получает демона. Сочное и будто бы неуместное наименование - учитывая, что в классической христианской мифологии никто не знал об оккультном андеграунде - но если кратко, то демоны это души мертвых. Их, конечно, можно было называть просто "душами", но тогда их нельзя будет отличить от душ живых людей - и если уж на то пошло, "демон" не так чтобы совсем неправильный термин. Та душа, которую ты можешь вызвать на контакт из посмертия, отправляясь на их поиски, это всегда нечто едва ли настроенное соблюдать твои интересы. Упокоившиеся с миром в стране мертвых не имеют ни малейшего желания вступать в контакт с миром живых - наши вопросы и нужды больше не имеют для них никакого значения.

Сами по себе демоны не злы и не стремятся к энтропии. До того как умерли, они были просто людьми, хорошими или плохими. Но, ведя дела с живыми, демоны зачастую до бессмысленного жестоки. Ведь те души, что соглашаются общаться с живыми, это те, кто пылает непреодолимой страстью вернутся в наш мир в похищенном теле, чтобы удовлетворить свою, все еще контролирующую их одержимость. Они подсели на реальность. Ни один демон не признает своих целей, но она есть у каждого их них: овладеть телом смертного, снова попасть в страну живых в погоне за одержимостью, что свела их в могилу.

Как бы то ни было, демоны полезны. Они могут попасть куда угодно и посмотреть за чем угодно. Они не всеведущи - лишь способны без проблем добраться до нужного места, а потом вернуться и рассказать, что смогли обнаружить. Они величайшие шпионы, но только до тех пор, пока ты можешь их контролировать.

А еще эти черти по-демонически много знают. Они понимают природу Незримого Пантеона, но они редко знают его текущий состав и статус. Еще они в курсе того, как работает м'агия и могут научить тебя таким штучкам, как путь м'агии или как делать артефакты. А еще они знают о том, что происходит после смерти и могут найти для тебя нужного демона.

Если быть точнее, демоны *говорят*, что много знают. Ни один из них не признается в своем невежестве. Все они будут твердить тебе, что знают больше, смогут открыть тебе это, если ты приведешь им жертву, в которую они смогут вселиться, или позволишь им немного погулять в своем теле. О, они пообещают, что обязательно вернут его тебе, как только сделают одно маленькое дело. *Честно.*

Вот простая истина: демоны - лжецы и растлители душ. Не веди с ними дел, если не готов столкнуться с последствиями.

Призвание демонов

Дипсоманты и Энтропоманты обладают незначительными формулами, способными вызвать демонов. (Не-адепты могут принять участие в вызове, согласно описанному в главе "Нежелательная одержимость".) Каждая школа или адепт имеет собственные техники и подготовительные ритуалы, но сама процедура неизменна: чем лучше результат проверки навыка м'агии, тем больше вероятность, что ты получишь именно того демона, которого искал, будь-то шпион или бывший адепт. Результат проверки влияет лишь на шанс вызова демона нужного *вида*, способного помочь тебе - ты не можешь

выбрать конкретного демона, если не воспользуешься какими-либо дополнительными методиками, описанными далее в этой секции.

Призвание демона означает его приглашение в свое собственное тело. Разговор с ним будет происходить внутри твоего разума. И никто из окружающих ничего не заметит.

Призвание демона не дает тебе автоматического контроля над ним без триумфа на проверке м'агии. Для подобных случаев обратись к следующей секции. Если же у тебя нет контроля над демоном, он не угомонится, пока не заполучит твое тело - и не остановится перед угрозой уничтожения твоей души, получая тело в вечное пользование.

- **Если ты преуспел** в проверке навыка м'агии, то демон выскочит у тебя в голове, как чертик из табакерки, и вы начнете беседовать. Чем выше твой успех, тем более подходящий для твоих замыслов демон появится.
- **Если ты получил успех с дублем**, получаешь сдвиг +20 на проверку контроля (смотри следующую секцию).
- **Если ты выбросил триумф**, ты не только получаешь демона, но и автоматически контролируешь его.
- **Если ты провалил попытку**, никакого демона.
- **Если это был провал с дублем**, то тебе не дадут демона, но дадут провальный козырь, как у адепта.
- **Если же ты выкинул крах**, то демона, конечно, призовешь, но он автоматически получит тебя.

Когда ты призываешь демона, придет первый же, откликнувшийся на зов, возможно, способный помочь тебе, а может и нет, в зависимости от твоего броска. Очень сложно, но не невозможно вступить в контакт с каким-то определенным демоном. Это требует удвоенного количества м'агических зарядов в сравнении с теми, которые ты используешь для вызова случайного демона, а навык для проверки будет уменьшен в два раза с округлением в меньшую сторону. Если ты провалишь проверку, то явится случайный демон, утверждающий - не очень убедительно - что он именно тот, кто тебе нужен.

Стоит отметить, что души большинства людей не становятся демонами после смерти. Только те, кто испепелил себя в ужасающем пламени одержимости, становится такими созданиями. Если запрашиваемая тобой душа прошла через завесу в умиротворение, то он или она - вне твоей власти.

Помни, даже если ты найдешь демона, который был твоим другом при жизни, теперь-то он демон. В мгновение ока он сожрет твою душу и разум, если это означает для него возможность снова ходить по земле. *Демонам нельзя верить.* Их можно только контролировать.

Контроль над демонами

У Энтропомантов есть формула, позволяющая контролировать демонов, под названием "Клетка Для Мертвых". Другие адепты могут разработать подходящие формулы или найти ритуалы, позволяющие выполнить ту же работу. Адепт тратит необходимое количество зарядов на формулу/ритуал и кидает кости. Это проверка Души со сложностью, равной навыку Души демона. Если Душа демона выше, чем у адепта, попытка контроля автоматически провалена, если только результат не был дублем, меньшим уровня Души адепта. В этом случае попытка считается обычным успехом.

- **Если ты преуспел**, то контролируешь демона.
- **Если ты выкинул триумф**, то контролируешь демона и получаешь сдвиг +20 на дальнейшие попытки контроля в течение этого спиритического сеанса.

- **Если ты провалил проверку**, то демон контролирует твое тело в течение количества минут, равного характеристике Души демона. По истечению этого времени ты можешь сделать стандартную проверку Души, чтобы восстановить контроль.
- **Если ты выкинул провальный дубль**, то демон владеет твоим телом в течение количества *часов*, равного его уровню Души. После ты также сможешь восстановить контроль над собой с помощью обычной проверки Души.
- **Если ты умудрился выбросить крах**, то демон изымает душу из твоего тела на веки вечные. Ты пропадаешь за краем человеческих познаний.

Если адепт успешно контролирует демона, он может принуждать его к определенным действиям. Каждое требование сопровождается дополнительной проверкой Души, чтобы заставить демона выполнить его. Эти проверки не требуют траты м'агических зарядов и нежелательная одержимость возможна только в случае проваленного дубля.

Усердие и точность, с которыми демон выполняет требование, зависит от того, насколько высок был результат броска, и остается на усмотрение Ведущего. Ознакомься с секциями "Что Демоны Могут Сказать?" и "Что Демоны Могут Сделать?", чтобы узнать о том, что адепты делают с подчиненными демонами.

Тогда как отношения между демонами и людьми почти всегда антагонистичны, существуют редкие случаи, когда конкретный демон и конкретный человек находят что-то общее. В таком случае демон можешь согласиться выполнить какое-нибудь требование в обмен на временное право доступа к телу. Соблюдение демоном условий соглашения зависит от угроз и обещаний призывающего. Если адепт-Дипсомант, способный выпить душу демона до дна, то у последнего есть неплохая мотивация для честной игры. Кто-то же слабый духом, доверяющий демону свое тело, поверив его обещаниям, будет очень неприятно удивлен.

Одержимость демоном

Когда ты одержим демоном, он получает полный контроль над твоим телом. У демона нет ни малейшего понятия о воспоминаниях персонажа, поэтому навряд ли он сможет провести кого-то из твоих знакомых. обычно демоны стремятся смыться подальше, вместо попыток вписаться в чужую жизнь.

Демоны не могут использовать твои м'агические навыки или способности инкарнации. С другой же стороны, если ты являешься аватаром, то поведение демона не нарушает твое табу - это делаешь не *ты*, а только твое тело.

Ты можешь сражаться за возврат контроля над телом, спустя количество минут/часов, равное уровню характеристики Души демона. Этот промежуток зависит от того, насколько сильно ты облажался на проверке контроля. Но эта попытка легче, чем изначальная - эта проверка делается без дополнительной сложности и не требует траты зарядов. Но, если ты проваливаешь ее, должен пройти еще один такой же интервал до возможность сделать новую попытку. Некоторые адепты мучаются так днями, а то и неделями, прежде чем им удается возвратить контроль.

С разрешения Ведущего ты можешь получить дополнительные шансы выбросить демона из тела, когда он ослаблен или очень занят. Если, к примеру, демон в твоем теле пошел вразнос и серьезно напился, у тебя может появиться лишний шанс избавится от его власти, совершив проверку Души с теми модификаторами, которые Ведущий посчитает уместными.

Пока ты одержим, у тебя нет ни малейшего представления о происходящем вокруг, даже о течении времени. Для тебя противостояние длится беспрерывно и время между проверками на контроль попросту не существует. Если тебе кажется, что прошло только несколько секунд интенсивной

схватки, открыв глаза, ты можешь обнаружить, что пролетело три дня.

Находясь в твоем теле, демон делает, что пожелает. Поскольку агония смерти выжгла его до состояния чистой одержимости, его первичной целью становится то, чего он хотел достичь в жизни. Это могут быть те наслаждения, которые он не успел ухватить, для него не может быть слишком много еды, секса или воровства. Он может заняться местью, если ты контролировал его когда-то в прошлом, совершая жуткие преступления или продав все твое имущество. Но такая месть предполагает, что ты восстановишь контроль и оценишь последствия, а демоны предпочитают верить, что все останется как есть.

В одном можно быть *совершенно* уверенным: демон не убьет свое вместилище. Возможно, под его контролем тело будет избито или ранено - он может даже наслаждаться этим, учитывая, как долго он пробыл без физической стимуляции - но демоны предпочитают поддерживать тело живым в надежде на победу в следующей проверке Души, страстно желая сохранить контроль еще на какое-то время. Демон способен убить свое тело-носитель, лишь если у него есть очень, очень серьезные претензии к его обладателю или он совершенно уверен, что провалит следующую схватку и чрезвычайно зол по этому поводу.

Среди адептов ходят истории об особо хитром демоне. Обдуренный адепт приходит в себя и находит письмо, пришитое к подкладке его штанов, где написано его собственным почерком: "Пока тебя не было, я принял яд. Я знаю противоядие, я ты - нет. Рекомендую тебе призвать меня обратно, чтобы мы могли обговорить вариант, приемлемый для каждого из нас." В зависимости от того, кто рассказывает историю, демон либо блефует, либо принял слабительное, чтобы заставить адепта поверить, что тот отравлен, либо же адепт думает, что это блеф и умирает в агонии. Большая часть демонов далеко не так умна. Но некоторые - да. Нет способа определить это, пока не станет слишком поздно.

Нежелательная одержимость.

Иногда особо чувствительные личности - уровень души за 80 - не обладая специальной м'агической закалкой, могут нечаянно допустить нежелательную одержимость. В результате их одержимость обычно носит жестокий и разрушительный характер, поскольку они становятся обителью для наихудших демонов. Часто верования этого несчастного могут воздействовать на сознание демона, и это влияние таково, что особо религиозные (или особенно увлекающиеся телевидением) личности, будучи одержимы, неосознанно заставляют демонов говорить подобно демонам из Библии - или, что более часто, Экзорциста.

Способы, которым столь восприимчивые люди могут стать жертвами одержимости, весьма многочисленны, но в целом, любой столь чувствительный человек, околачивающийся рядом со сверхъестественным, без малейшего понятия, что творит, может нарваться на одержимость. Примеры действий, которые могут привлечь нежелательных гостей в свое тело, таковы: использование доски Уиджа, автоматическое письмо, общение с духами а-ля "медиум", выполнение древних ритуалов из оккультных книг, купленных на распродажах - ты понимаешь, о чем я. Что особенно важно - у этой личности уровень души должен быть выше, чем может быть у большинства людей (80+), и что они должны предпринять настоящую, осознанную попытку связаться с теми, кто находится за Завесой. Даже искренняя молитва или медитация в редких случаях могут позволить демону добраться до такого человека.

Когда это случается, то происходит то же, что и в результате провального дубля при попытке контроля для адептов. Демон получает власть над телом на количество часов, равное его характеристике Души, прежде чем носитель получит свой первый шанс на спасение.

Что демоны могут рассказать?

Демоны могут сказать все, что ты хочешь услышать, лишь бы подобраться поближе к твоему телу. Они могут быть полезным источником информации, если ты можешь заставить их говорить и дашь им понять, что у них нет шанса получить именно твое тело. Ты можешь предложить им чье-то другое тело во временное использование и даже навсегда, если ты продажный поддонок или отчаянный псих.

В общем, любой случайный демон обладает некоторой толикой оккультных м'агических познаний, если тебя интересует что-то относительно механики м'агии, природы реальности и прочих подбных вопросов. Демоны знают о 333 архетипах, кармической реинкарнации Космоса и путях м'агии. Некоторые демоны настолько осведомлены, что могут даже поведать о Комте де Сен-Жермене или о том, какие архетипы уже вознеслись. При этом демоны *крайне* (до подозрительного) осторожны в своих описаниях посмертия и практически ничего не говорят, несмотря на свою явную неудовлетворенность текущим положением вещей.

Что демоны могут делать?

Если ты хочешь стать адептом и каким-то образом сможешь призвать демона, он может научить тебя пути м'агии. Это безумно плохая идея, если только тебе не помогает какой-то могущественный адепт, поскольку иначе ты скорее всего слишком неопытен, чтобы контролировать демона и заключать с ним полезные сделки.

Если тебе нужен сверхъестественный шпион, демон может попытаться найти нужную тебе информацию в мире живых. В сущности, демон выходит на астральный уровень и шляется там по твоему заказу, подобно невидимому наблюдателю, способному ходить сквозь стены, подслушивать разговоры, но не имеющему возможности ни на что повлиять - демон не может управлять компьютером, чтобы получить доступ к файлам, но он может посмотреть из-за плеча, как кто-то делает это и рассказать тебе. По большей части он будет искать возможность завладеть чьим-нибудь телом и сбежать, поэтому для такой работы тебе нужно либо иметь средства контроля над демоном, либо предложить ему выгодную сделку.

Если нужно создать артефакт, демон может помочь, проинструктировав тебя. Тебе следует дважды проверить его инструкции, а потом еще раз, чтобы быть уверенным, что он не пытается создать с твоей помощью артефакт, который позволит ему завладеть твоим телом.

Если тебе нужно подсадить на кого-нибудь астрального паразита, демон может сделать это для тебя. Но, как и в случае с подглядыванием, он потратит большую часть своего времени в попытках получить тело.

Потенциально демоны могут делать и многое другое. Но сейчас уже должно было стать до кристальности чертовски ясным, что хоть демоны и *могут* оказаться полезными, по-настоящему хорошей мыслью будет держаться от них подальше. Могущественные, опытные адепты или определенные артефакты могут сделать контроль над демоном более или менее надежным, но все равно предпочтительнее воспользоваться каким-нибудь иным способом. Считайте демонов радиоактивным элементом и задайте себе вопрос - готовы ли вы играть с чистым плутонием? И если нет, уберите свою доску Уиджа подальше.

Book 3: The Living Mirror Of Heaven - Chapter 16: Artifacts

Артефакты

Артефакт — это предмет, наделенный м’агическим зарядом и выполняющий м’агические задачи. Они полезны, когда нарушение твоего табу застигло тебя врасплох, когда тебе не помешала бы еще пара лишних зарядов или когда тебе нужен союзник надежнее психованных адептов и мутных инкарнаций.

Появляются артефакты двумя способами: естественным и искусственным. Естественные артефакты наделены м’агической силой самой вселенной просто по удачному или роковому стечению обстоятельств. Они очень редки и их силы практически безграничны. Искусственные артефакты намеренно создаются адептами. Они могут копировать м’агический эффект, доступный создателю, — другими словами, что-то из пути м’агии адепта. Если ты чего-то не можешь, этого не сможет и твой артефакт.

Естественные Артефакты

Нет никаких ограничений, на что способны или не способны естественные артефакты — это полностью во власти Ведущего. Естественный артефакт может быть в состоянии распилить Марс пополам или всего лишь заточить карандаш. Они побочные эффекты вселенной, и, таким образом, могут иметь любые силы, которые только можно себе представить. Но будучи побочным продуктом, они не обладают каким-либо смыслом, вложенным в их создание, что в свою очередь подразумевает неизвестность того, насколько будет полезен конкретный естественный артефакт и будет ли вообще. Когда ты используешь естественный артефакт, вне зависимости от результата броска м’агии всегда получаешь 01: критический успех без возможности провала, кроме, разве что, самых необычных обстоятельствах.

Последний пример естественного артефакта — оригинал видеозаписи с Обнаженной Богиней. Никто не готовил его к судьбе предмета мистической силы, и ни один адепт тогда не вложил в него м’агию. Однако пленка оказалась на месте невероятно мощного сверхъестественного события и, будучи символическим его центром, впитала его силу. Она — словно отпечаток м’агической энергии, освобожденной и измененной в момент восхождения Обнаженной Богини в Стратосферу.

Это означает, что стоит произойти крупному м’агическому событию — и никто тебе не скажет, какое именно — как со всех сторон слетаются целые стаи дюков, лордов и ковенов в поисках чего-нибудь случайно зачарованного. Мародерство тут в порядке вещей, как и в случае с охотниками за сувенирами, растаскивающими по травинке Грейслэнд Элвиса Пресли.

Даже если естественный артефакт найден и надежно спрятан, это не означает, что его владелец может вздохнуть спокойно. Ему еще предстоит выяснить, как заставить артефакт работать, не говоря уже о том, чтобы понять что (и как) он делает. Это как разминировать бомбу: никогда не знаешь, от чего она может сдетонировать.

Искусственные Артефакты

Как и вся м’агия, искусственные артефакты делятся на 3 уровня: незначительные, значимые и Великие. Уровень артефакта основывается на уровне м’агического эффекта, который он может воспроизводить и который выбирается создателем артефакта в рамках своего пути м’агии. Когда ты используешь естественный артефакт, вне зависимости от результата броска м’агии всегда получаешь

12: частичный успех.

Артефакты также могут быть разделены на 3 группы по типу использования: **одноразовые**, **многоразовые** и **неиссякаемые**. Одноразовые артефакты работают лишь раз и затем теряют всю свою м'агию. Лишившись своих сил, они снова становятся обычными предметами. Многоразовые артефакты срабатывают ограниченное количество раз, прежде чем иссякнуть, и только ведущий знает, сколько раз артефакту, который ты создаешь, предстоит сработать. Неиссякаемые артефакты живут вечно, но их бесконечная природа поднимает их на уровень выше при создании: неиссякаемые артефакты, воспроизводящие незначительную м'агию считаются значимыми, а артефакты, воспроизводящие значимую — Великими. Великими неиссякаемыми артефактами бывают лишь естественные.

Создание Артефактов

Большинство путей м'агии в состоянии создавать артефакты, как только адепт поймет как это делается. Основы процесса одинаковы. Первое ограничение — ты можешь наделять предмет только той м'агической способностью, которую ты сам в состоянии исполнить. Соответственно, если ты чего-то не можешь, то не сможешь и создать артефакт, который это мог бы. Второе ограничение — предмет, использующийся при создании, должен символически представлять функцию артефакта. Артефакт, помогающий в связи и передаче информации, может быть телефоном или шариковой ручкой, но никак не ковром. Артефакт, наносящий раны, может быть ножом или пистолетом, но никак не кроличьей лапкой.

Каждая попытка создания артефакта требует определенного количества зарядов и сопровождается броском навыка м'агии адепта. Проваленная попытка означает, что все затраченные заряды исчезают и никакого артефакта не появляется.

Создание Малых Артефактов

Чтобы создать одноразовый незначительный артефакт, необходимо потратить столько незначительных зарядов, сколько ты потратил бы при создании эффекта, и еще один незначительный заряд сверху.

Чтобы создать многоразовый незначительный артефакт, нужно потратить необходимое для эффекта количество незначительных зарядов и еще один дополнительный значимый заряд. Если ты преуспел, новый артефакт может быть использован количество раз равное сумме костей. Таким образом, если у тебя выпало 15, то предмет может использоваться 1 + 5 = 6 раз. Если у тебя выпало 04, то он может использоваться 10 + 4 = 14 раз.

Незначительные артефакты не могут быть неиссякаемыми. Неиссякаемые артефакты, которые производят незначительные м'агические эффекты, считаются значимыми артефактами и обсуждаются в следующем разделе.

Создание Значимых Артефактов

Чтобы создать одноразовый значимый артефакт, необходимо потратить столько значимых зарядов, сколько ты потратил бы при создании эффекта, и еще один дополнительный незначительный.

Чтобы создать многоразовый значимый артефакт, нужно потратить необходимое для эффекта количество значимых зарядов и еще один дополнительный значимый заряд. Если ты преуспел, новый артефакт может быть использован количество раз равное сумме костей, как и при создании незначительных артефактов.

Ты можешь создать неиссякаемый значимый артефакт, но он сможет создавать только м'агию незначительного уровня. Для этого необходимо потратить стоимость эффекта в незначительных зарядах и еще один дополнительный Великий заряд. Неиссякаемые артефакты, создающие эффект значимой м'агии считаются Великими Артефактами.

> **Пример:** В обмен на очень редкую памятную карточку из Стар Трека, очень нужную, чтобы завершить коллекцию, Видеомант Терри согласился создать значимый артефакт. Хозяйка карточки хочет что-нибудь, что даст *ей* возможность эффективно использовать видеомантское заклинание «Просмотр Детективов». Терри согласен.
>
> «Просмотр Детективов» стоит три значимых заряда. Терри берет старый массивный ТВ-пульт — первого поколения, с проводом и все такое — в качестве своего артефакта. Он тратит три значимых заряда на заклинание и еще один — на артефакт. Затем он кидает кость и получает 31. Пульт может творить «Просмотр Детективов» четыре (3+1) раза прежде, чем стать бесполезным. Если бы у него выпало 29, то пульт работал бы одиннадцать (2+9) раз.

Заметим, что Терри имеет смутное представление, насколько сильным получился артефакт, и совершенно никакого — сколько раз артефакт может сработать. Если его попросят предположить, он вероятно скажет, что больше двух, но меньше десяти раз — не очень точно, но такова м'агия.

Создание Великих Артефактов

Великие Артефакты практически невозможно создать. Каждый должен быть уникален, поэтому Ведущий сам определяет, что необходимо для конкретного артефакта. В качестве практического правила можно принять, что Великие Артефакты требуют, по крайней мере, два Великих заряда, а зачаровываемый объект должен большое историческое, социальное или философское значение. Великий Артефакт, имеющий отношение к точной связи, никаким образом не может быть обычным телефоном. Но телефон президента Трумэна, по которому был передан приказ об атомной бомбардировке Нагасаки, вполне подойдет. Такие Великие Артефакты могут практически все с разрешения Ведущего.

Примеры Артефактов

Далее следуют описания нескольких незначительных артефактов. Значимые и Великие приведены в разделе Ведущего.

Счастливый Талисман

Сила: Незначительный

Эффект: Следующая проверка твоего навыка получает сдвиг +10 %. Если ты используешь талисман в бою, то это занимает отдельное действие.

Описание: Это, пожалуй, самый обычный артефакт, простой талисман на удачу, выглядящий и работающий как четырехлистные клевера, дешево окрашенные кроличьи лапки или нестиранные «счастливые рубашки». Только действительно работающий. Эти талисманы обычно создаются как одноразовые или многоразовые. Они обычно создаются из «счастливых» предметов: тех самых клеверов, кроличьих лапок, подков и т. п.

Подписка О Невыезде

Сила: Незначительный

Эффект: В течение следующего дня и ночи твоя жертва будет неспособна отправиться дальше, чем миль на пятнадцать от места, где она получила этот предмет. Не происходит ничего особенного, типа паралича или невидимой стены — «Подписка О Невыезде» работает исподтишка. Если жертва преследует тебя, то ее машина ломается. Если она покупает билет на самолет, рейс отменяют. Даже если она гонится за тобой пешком, у нее могут начаться судороги, или растяжение лодыжки, или, по приближению к запретному пределу, ее могут ограбить. Эффект заканчивается, как только кто-нибудь найдет и уничтожит артефакт.

Описание: Заклинание обычно прячут в предмет, связанный с путешествием или неволей. В качестве примеров можно привести: кольцо из старинной цепи раба, покрышка от разбитого в аварии автомобиля (поставленная на предполагаемый автомобиль жертвы), и ритуально приготовленная страница из книги Джима Фикса (Джеймс Фикс — американский писатель, автор бестселлера о пользе бега **The Complete Book of Running**) о беге (приклеенная под стельку жертвы).

«Подписки О Невыезде» наиболее популярны среди Маргиналов, но адепты некоторых других путей тоже могут знать рецепт их создания. В дополнение к физическому артефакту он может требовать четыре или пять незначительных зарядов и около часа на церемонию создания.

Каждая конкретная Подписка может влиять только на одну цель, с которой она была символически связана во время церемонии создания. Большая часть «Подписок О Невыезде» — одноразовые, но многоразовые версии также возможны, хотя воздействовать они будут лишь на одну и ту же цель.

Возмутительная Ксерокопия

Сила: Незначительный

Эффект: Поможет найти человека, обладающего желаемой информацией, раздавая листовки, выглядящие как политические брошюры. Когда «Возмутительную Ксерокопию» берет у тебя тот, кому известна искомая информация, ее содержание мгновенно меняется на самое оскорбительное для этого человека. Все нерозданные копии «Возмутительной Ксерокопии» тоже мгновенно меняются, что является сигналом для тебя. Никакие знания не передаются. Ты всего лишь замечаешь изменение листовки и, таким образом, понимаешь, что тот человек знает нужную тебе вещь. Как разговорить его сразу после того, как ты только что всучил ему оскорбительную листовку, — теперь твоя проблема.

Описание: Пока ее не получил нужный человек, возмутительная ксерокопия — всегда политическая листовка: «Спасите китов», «Снизьте квартплату», «Свободу Мумию» (Мумия Абу-Джамал — активист радикальной группировки за права афроамериканцев Черные пантеры, осужденный за убийство полицейского.), как угодно. Ты можешь сделать ее сам или подобрать на улице. Процесс создания заключается в копировании брошюры и совершении незначительного ритуала о неизвестном имени и источнике. Кто-нибудь об этом обязательно знает.

> **Пример:** Нилу нужны сведения о валюте Сенегала. Он совершенно не в курсе, каким образом ему найти кого-то, кто знает об этом. Так что он готовит пачку проспектов «Мясо — это убийство» и тратит день, раздавая их прохожим возле банков и университетского городка. Когда он отдал одну прилично одетой черной женщине, то внезапно заметил, что ее листок — как и все остальные у него в руках — теперь написаны на арабском. Он также заметил, что она назвала его чертовым религиозным фанатиком и пригрозила вызвать копов. М’агия нашла его эксперта по сенегальской валюте.

Деревянная Монета

Сила: Незначительный

Эффект: Когда Плутомант получает деревянную монету, он не может избавиться от нее. Выкинь — и она появится в твоем кармане. Запри ее в сейфе — и ты найдешь ее в своем кошельке. Отдай его попрошайке — и он прилипнет к подошве твоего ботинка вместе с жвачкой. Это плохо, потому что он заставляет Плутоманта терять заряды: каждый раз, когда Плутомант с деревянной монетой творит заклинание, расходуется один дополнительный заряд соответствующего типа. Если зарядов не хватает, то они все сгорают, а заклинание не удается. Ведущий сам подсчитывает заряды, высосанные монеткой, и сообщает лишь тогда, когда запасы иссякают. Это может быть довольно неприятным сюрпризом.

Неизвестно как уничтожить деревянную монету. В результате исследования, проводимого Плутомантами над этими чертовыми штуковинами, было установлено, что их на самом деле нельзя уничтожить. Единственный способ для Плутоманта избавиться от этих монет — потратить их на что-то стоящее. При этом продавец должен принять их как законное платежное средство. Не слишком плохо для пятака или четвертака, но как ты собираешься избавиться от деревянного крюгерранда (золотая южноафриканская монета)? Хотя если ты встрял с деревянным крюгеррандом, то поделом.

Описание: Деревянные монеты действительно выглядят как монеты, вырезанные из дерева, обычно покрашенные в правильные цвета для своего номинала. Они могут быть любой валютой любой страны и часто переходят от человека к человеку незамеченными. И только в руках Плутоманта они активируются.

> **Пример:** Дуайн Бридж — Плутомант, имеющий сейчас шесть больших зарядов и деревянную монету. Он творит Колесо Фортуны, тратя один значимый заряд. Ведущий делает заметку, что он на самом деле потратил два заряда, но не говорит об этом игроку, который затем творит Девальвацию, расходуя еще два значимых заряда, и думает, что у него остается еще три. Ведущий делает заметку, что Дуайн потратил три заряда на заклинание и остался с одни зарядом. Наконец, Дуайн творит Волю Банкрота, вычеркивая еще один значимый заряд — он не волнуется. У него есть еще два. Ведущий же стирает последний заряд и сообщает Дуайну, что заклинание не сработало. Теперь Дуайну предстоит выяснить почему.

Book 4: For the Gamemaster - Chapter 17: GM Overview

Оккультный Андерграунд Ведущего

Вот Он - Оккультный Андерграунд

Вот ты и стал свидетелем постепенно обрастающего плотью каркаса этой ролевой игры, шаг за шагом пробираясь сквозь начальные мистерии. Теперь мы отбросим вопросы атмосферы и грошовые истины, перейдя, наконец, к сути дела. Вот твоя коробка с инструментами. А вот твои инструменты. Все просто.

Сделай Его Своим

Оккультный андерграунд в сущности всего лишь большой мусорный мешок, наполненный персонажами и ковенами, из числа которых ты можешь выбирать. Можешь использовать всех или игнорировать большинство. Большая часть представленных в этой главе элементов может быть использована по отдельности - можешь взять Соблазнителей и пропустить Новую Инквизицию, не утруждаясь ее тщательной проработкой. Не сдерживайся, заимствуя идеи из своих любимых книг, фильмов, комиксов и компьютерных игр. Оккультный андерграунд это весьма неопределенная социальная группа, с легкостью меняющаяся и подстраивающаяся под твои нужды.

В следующей главе мы подробнее остановимся на создании компаний и технике наполнения твоего собственного оккультного андерграунда. Остаток этой главы представляет собой сырой материал, с которым ты сможешь в последствии работать.

Незримый Пантеон

Из 333 доступных мест, как много архетипов представлено в Пантеоне на данный момент? Обычно это не так уж и важно. "Скорее всего больше половины" - отличный ответ. Если же этот вопрос вдруг стал важен для твоего андерграунда, то задумайся, что именно означают цифры для твоей кампании. Означает ли число 200, что мы катимся под гору, и оставшиеся 133 места в ближайшем будущем заполнятся? Или же мы находимся на отметке в 320, отделяемые от космического катаклизма лишь парой лет? Возможно, число архетипов веками держалось на уровне 300+, а глобализация последнего тысячелетия лишь укрепила этот застой, ни на йоту не приближая нас к финальной сцене. Может получиться и так, что средства глобальной коммуникации подтолкнули нас вплотную к концу времен, лишь за последнее десятилетие вызвав дюжины вознесений по всей планете.

Тебе придется самому ответить на этот вопрос, либо же вовсе не принимать его во внимание. В конце концов для персонажей в игре он не так уж и важен, что действительно занимает их внимание, так это то, каков мир в данный момент, и что они могут сделать, чтобы изменить его.

Смысл же существование Незримого Пантеона прост: сила и ответственность. В игре люди являются наиболее могущественными созданиями во всей вселенной. Возможно, не каждый в отдельности, но все человечество вместе сияет куда сильнее ярчайших звезд и перевешивает несущиеся по своим орбитам планеты. Что такое какой-то астероидный пояс в сравнении с массовым сознанием, способным перезапустить время силой мысли?

Но, как к своему сожалению убедился Питер Паркер, с большей силой приходит большая ответственность. Мир лишь настолько хорош, насколько мы его таковым сделали. Если мы принимаем лидирующую роль человечества, нам придется взвалить на свои плечи и груз обязанностей.

Вся интрига оккультного андерграунда направлена на создание великих историй. Но Пантеон рассказывает величайшую из них: историю грандиознейшего пути человечества, проходящего между тем, чем мы хотели бы быть, и тем, чем мы страшимся стать. Порядком и энтропией. Структурой и хаосом. В *Неизвестны Армиях* у нас есть выбор.

Посмертие

Так что насчет посмертия? Что такое завеса, и кто такие Безжалостные? Говорят ли демоны правду об этих вещах? Что происходит с душами, которые не становятся демонами?

Лично у нас нет ни малейшего понятия. И под "нами" мы подразумеваем разработчиков игры. Это одна из тех областей мистики, в которую мы не имеем желания соваться и навязывать свое мнение. Извини за неоправданные ожидания, но это секция Ведущего, так что мы будем с тобой откровенны. Мы не хотим давать тебе конкретное решение этой головоломки, тем самым лишая ее существования.

Ты можешь выбрать объяснение, наиболее подходящее для твоей компании, но, возможно, будет лучше оставить его смутным и устрашающим, перейдя к более важным вещам. Мы можем оставить какие-либо подсказки в последующих книгах, но это не будет постепенным путем к некой определенной идее - лишь любопытные, интригующие возможности вдохнуть новую жизнь в мистерию. Это вовсе не часть сюжетной линии, которую мы храним от тебя в тайне. На самом деле мы просто не придаем посмертию большого значения и оставляем его на твое усмотрение. Неопределенность всего страшнее истинного порядка вещей.

Иногда чернильные пятна просто ни на что не похожи.

Комте де Сен-Жермен

На тот случай, если ты этого не знал, человек по имени Сен-Жермен на самом деле существовал (существует до сих пор?). Первое упоминание о нем относится к 18в., когда называющийся этим именем человек появился при королевских дворах Европы, ввязываясь в приключения и представляясь бессмертным. Сен-Жермен - довольно неоднозначная личность в истории реального оккультизма, а несколько мистических традиций даже позиционируют его в качестве Тайного Мастера, чего-то вроде духа-проводника вечности, предоставляющего магическое/духовное знание тем, кто готов его принять. Его также можно обнаружить в романах и теориях оккультных заговоров, что сделало его достаточно полезным персонажем, чтобы мы решились ввести его в игру.

Мы используем его в качестве человеческого воплощения Космоса, полезного инструмента повествования. Он символичное представление Иисуса или Мохаммеда, воплощение безликой божественной энергии. С другой стороны, он - что-то вроде Ньярлатотепа из мифов о Ктулху: некто, с кем люди могут общаться, пожимать ему руку, не имея ни малейшего понятия о его истинной сути.

В *Неизвестных Армиях* Сен-Жермен - это персонаж-плут. Он ведет себя странно, даже жестоко, по своему усмотрению распространяя зашифрованное знание. Его действия непостижимы, поскольку он более не совсем человек - или, что точнее, он столь же человечен, сколь и ужаснейший убийца, и величайший святой - и действует он как на уличном, так и одновременно на глобальном и космическом уровнях.

Конечно же Сен-Жермен - твой инструмент. Он может появиться где угодно, быть кем угодно, говорить, вмешиваться в происходящее, а затем исчезать. Он способен оказать игрокам небольшую услугу или швырнуть кремовый торт им в лицо. Он не только посланник Вселенной, он и *твой* посланник. Он - это наиболее простой для тебя способ вступить в игру, чтобы сгладить неровности сюжета - или же наоборот, создать их.

Дом Отречения

Среди наиболее распространенных грез встречаются сны о домах, и комнатах внутри домов, и комнатах внутри комнат. Дома занимают важнейшее место в нашей жизни как во время бодрствования, так и во сне. Дом Отречения одновременно и реален, и иллюзорен. Межпространственный особняк, состоящий из множества Залов. Ни один из залов не связан с другим, насколько это известно, но каждый поддерживает такую связь с реальностью, какую пожелает. У каждого Зала своя собственная цель, но все они придерживаются одного принципа: диаметральное изменение личности.

Несмотря на то, что таинственные Иные Места существовали с зари времен, одно из них стало известно под названием Дом Отречения лишь в 16 столетии. Человек по имени Губерт Роскоммонс появился при дворах Европы - совсем как Сен-Жермен двумя веками позднее - объявив о своем стремлении перекроить политический лик континента. Он утверждал, что является дворянином по праву рождения, приписывая свое происхождение семейству, которое он назвал Домом Отречения, проживавшем где-то во Франции или Португалии; все это выглядело весьма сомнительно. Роскоммонс говорил, что остался единственным представителем своей фамилии, так что просто обязан добиться славы. И с 1523 по 1541 он с неожиданным успехом начал воплощать в жизнь свои замыслы, его воле подчинились столь просвещенные люди, как Отец Андриан 6, Генрих 8, Агриппа и многие другие. Его способности убеждения стали легендой, и привели к столь драматическому финалу, что вскоре на него повесили ярлык колдуна. Веря, что он является агентом Сатаны и принимает участие в мерзких событиях, Орден Святого Сессиля убил его в Зальцбурге.

На самом же деле, Роскоммонс служил Залу Переворота, чьей целью было изменение спокойной политической обстановки динамичным вооруженным противостоянием. Зал был оформлен в виде цепочки роскошных помещений, заполненных книгами и картами, содержащих истинную истории человечества от начала и до конца, - чередующихся с изобилием произведений на тему вариаций истории, которая никогда не имела места в действительности, но вполне могла бы. Те, кого Роскоммонс приводил в Зал, неизменно обнаруживали один из вариантов своего ближайшего будущего и понимали, как именно им нужно себя вести, чтобы сделать эти познания явью.

Роскоммонс почти ничего не знал о своем Иномирном покровителе, как не имел ни малейшего представления о существовании других Залов. Он так и считал свой Зал Домом Отречения, полагая его просто одним из аспектов своей великой судьбы.

Но существуют и иные Залы. В любой момент времени их могут оказаться дюжины. Они появляются и исчезают, впадают в спячку, потеряв всех своих агентов, лишь для того, чтобы открыться вновь, год или столетие спустя.

У Дома нет никакой иной цели, за исключением самого изменения. Тем не менее, его Залы могут обладать противостоящими стремлениями, что безусловно приводит к открытым столкновениям между агентами противоборствующих Залов примерно каждые несколько лет. Из-за подобных событий агенты вполне могут обладать любым уровнем познаний, касательно природы их существования. Они могут быть недалекими людьми, страдающими манией величия, наподобие Роскоммонса, или мистически просвещенными деятелями космического уровня.

Агенты Отречения получают две особые способности. Каждый Зал снабжает их своими версиями приведенных ниже особенностей и вполне может добавить что-то еще сверху, но все агенты как минимум обладают какой-либо версией следующего:

Агент Отречения. Иномирная природа дает Залу ограниченный аналог мощи Стратосферы, который тот распространяет на своих агентов. Каждый раз, когда Агент совершает бросок, меньший его характеристики Души, он может уменьшить или увеличить его результат на 10 - и только на 10,

никаких частичных изменений. Таким образом, Агент с Душой - 70, выбросивший 53 может сделать бросок равным 43 или 63, если захочет. Это относится ко *всем* броскам Агента.

Ритуал Отречения. Этот ритуал не требует каких-либо зарядов, лишь проверку Души для активации. Каждый Зал обладает своей собственной вариацией этого ритуала и символических атрибутов, выражающих его сущность, но мы приведем более или менее общую версию. Агент может открыть любую дверь так, чтобы она вела в его Зал. Он или она могут привести с собой другого человека или нескольких людей, но неспособны отправить их без сопровождения. В редких случаях не-агенты могут выучить ритуал Зала и даже использовать его, внося плату в виде 5 значимых зарядов, но, само собой, им все еще потребуется попасть в Зал, чтобы воспользоваться ритуалом, и в результате самим попасть под его воздействие.

Ниже приведен пример Зала Отречения с готовым агентом и сбалансированными способностями.

Зал Обращения

На самом ли деле ты веришь в то, во что веришь?

Ты можешь считать себя католиком, республиканцем, марксистом, объективистом, пацифистом, либералом. Но *ты* ли это? Являются ли эти убеждениями критичными для тебя, или же ты попросту принимаешь их, как рабочие гипотезы? Сможешь ли ты придерживаться своей веры, несмотря ни на что, находясь под превосходящим социальным давлением, в состоянии эмоциональной травмы или даже перед лицом научно обоснованного доказательства?

Для некоторых ответ будет утвердительным. Они будут верить в Иисуса, даже если Кали Шакти появится перед ними, начав душить их своим поясом из черепов. Есть люди, которые останутся патриотами Соединенных Штатов, даже если правительство начнет тысячами засовывать его граждан в концентрационные лагеря из соображений расизма.

Такие люди не попадают в Дом Отречения.

В Зал Обращения попадают лишь те, кто *считает* себя таковым.

Цель

Зал Обращения существует для людей, страстно посвящающих себя какой-либо цели, веря, что они истинные верующие - тогда как на самом деле с тем же успехом они могли бы выступать на противоположной стороне.

Зал не ведает никаких идеологических отличий. Колеблющийся нацист обладает теми же шансами подвергнуться трансформации, что и буддийский монах, чья вера слабее, чем он считает.

Существует три основных результата, к которым может привести знакомство с Обращением.

Некоторые, вопреки любым доводам разума, возвращаются к своим былым убеждениям, предпочитая не видеть - даже в глубине души - рушащиеся основы своей веры. Такое случается нечасто, и подобные люди сталкиваются с серьезными психологическими проблемами, но они подверглись этому испытанию и прошли через него. Зачастую они становятся настоящими фанатиками, что-то вроде своеобразной защитной реакции в ответ на то, что они видели - и думали.

Большая же часть тех, кто посещал Обращение, осознают, что их уверенность была иллюзорна. Они покидают комнату менее убежденными, более умеренными в суждениях, и обычно менее счастливыми и продуктивными, чем бы они не занялись. Колеблющиеся и сомневающиеся, они возвращаются к

жизни, которой больше не могут доверять.

Последняя небольшая группа полностью теряет себя. Вместо сомнений в вере (или сомнений в своей способности верить) они полностью отказываются от своих былых убеждений в пользу их полной противоположности.

Именно те, кто относятся к третьей категории, чаще всего (что довольно иронично) становятся агентами Зала.

Внешний Вид

Зал Обращения едва ли можно назвать особенно впечатляющим. Он невелик размерами, тесен, лишен окон и имеет лишь одну дверь - дверь, сквозь которую ты входишь. (Когда твоя нога в первый раз пересечет порог комнаты, замок защелкнется за твоей спиной.) Там есть дрянной книжный шкаф, заставленный религиозными книгами, политическими текстами, философскими трактатами - *Капитал*, Библия, *Моя Борьба*, Коран, *Of Grammatology* - полный комплект, переведенный на родной язык посетителя. По облицованным кирпичом стенам расклеены пропагандистские плакаты всех времен и конфессий. Бетонный пол покрывает тонкий зеленый ковер с бахромой. На старом солдатском сундуке стоит небольшой телевизор и электрическая плитка. В одном из углов расположена раскладушка с подушкой и спальным мешком на ней.

Вот и все. Ничего особенного.

Фейверк начинается, стоит тебе включить телевизор или открыть одну из книг.

Отречение

Зал Обращения обладает двумя особенностями, хоть порой и кажется, что на самом деле лишь одной.

Момент Слабости: если кто-либо, кроме агента Зала, откроет одну из книг или включит телевизор, его охватит видение прошлого. Это полноценная галлюцинация, воздействующая на все чувства. Жертва считает, что она находится *там*, хоть и лишенная тела и неспособная на что бы то ни было повлиять. То, что этот человек увидит, будет моментом прошлого, демонстрирующего все несовершенство его веры.

В частности христианин может увидеть распятого на кресте Христа: не прекрасного, одухотворенного мученика, запечатленного на бесчисленных картинах и скульптурах, но коренастого потного преступника, бредящего пот жарким солнцем пустыни, желая узнать, почему Бог покинул его. Коммунист скорее всего увидит Маркса, ужинающего за богатым столом, играя в Адвоката Дьявола с другом-интеллектуалом и шутя на тему рабочего класса.

Когда видение подходит к концу, переживающий его человек вновь оказывать в Зале. Если он откроет другую книгу или переключит канал, то сможет увидеть иной образ, схожий по смысловой нагрузке с предыдущим. Христианин увидит аббата Сито перед Безье (город во Франции), жестко бросающего вооруженному отряду: "Убейте всех. Господь разберется, кто из них виновен." Коммунист же увидит ложь Сталина и творимые им злодеяния.

В конце концов, после видения (или нескольких) посетитель Зала может попытаться вновь открыть дверь. Теперь она незаперта. Человек может вернуться в реальный мир.

Во всяком случае так ему кажется.

Испытание Веры: Когда гость пытается впервые покинуть Зал, его настигает новое видение, на этот раз *от первого лица*, с возможность действовать и влиять на ход событий. Эти видения является иллюзией современного мира на текущий момент. Жертва может вернуться в свой родной город или же оказаться где-либо еще. Где бы этот человек ни появился, вскоре ему придется столкнуться с примерами худших последствий, первопричиной которых явилась его былая убежденность. Христианину повстречаются проповедующие мир монахини из Южной Америки, отказывающиеся сражаться, даже когда их насилуют и убивают радикально настроенные партизанские отряды: они лишь молятся своему божественному супругу, которому, судя по всему, все это безразлично. Аналогично, коммунист обнаружит себя стоящим на земле Кубы, наблюдая за репрессией правительственных диссидентов и конлагерями для больных СПИДом.

Что бы не происходило с гостем, но обстоятельства всегда складываются таким образом, чтобы не допустить его ранения или гибели. Любые иные ужасающие события вполне могут произойти, но именно он не будет убит или серьезно ранен.

Если в конце концов жертва прибудет домой (или же изначально была туда отправлена), испытание продолжается. Пусть и не сразу, но все люди, которым она доверяет - знакомые по церкви прихожане или другие коммунисты в студгородке - начинают отказываться от своих убеждений. Они рассказывают об охватившей их депрессии, своих сомнениях, своем все возрастающем неприятии этой веры. Если этот человек бросится отстаивать свои убеждения, окружающие могут вступить с ним в спор, а могут просто вздохнуть и пожать плечами. В то же время появится впечатление, что у "противоборствующей стороны" дела идут отлично. Христианину повстречаются довольные и успешные атеисты. Коммунист обнаружит свой город процветающим под управлением богословов, руководствующихся библейскими текстами.

Вера большинства людей начинает трещать по швам, стоит им остаться наедине с ней, без возможности подпитывать ее извне. Когда же человек наконец сдается - хотя бы глубоко в душе - следующая же открытая дверь приведет его обратно в Зал. На этот раз он *на самом деле* может покинуть его, выйдя через ту самую дверь, сквозь которую недавно прошел, и оказавшись там (и *тогда*), где все началось. Иллюзии Зала, на которые ушли *годы* субъективного времени, в действительности же не продлились *и мгновения*.

С другой стороны, лишь немногие осознают это или попросту отчаиваются. Если кто-либо, проходя Испытание Веры, начинает активно искать встречи со смертью, он может "вызвать сбой системы" и тут же вернуться в Зал. Чаще всего подобное происходит, если человек начинает морить себя голодом или пытается покончить жизнь самоубийством. В этой случае Испытание считается завершенным и человек может вернуться в настоящий мир.

Способности

Если кто-либо решит стать агентом Зала, то обретет некоторые необычные способности. Первые две являются интерпретацией Залом Обращения обычных сил агентов Отречения.

Нет Мира Во Вратах. Совершив успешную проверку Души, агент Зала Обращения может пройти сквозь обычную дверь в свой Зал. Тем не менее, это умение срабатывает лишь с комнатами, обладающими неким идеологическим значением, или с аналогичными зданиями. Ты можешь использовать его на любую дверь в Белом Доме или синагоге. В офисном здании эффекта можно будет добиться, пройдя сквозь дверь, ведущую к местному отделению Демократической партии, а также воспользовавшись любой дверью в этом отделе, но не через какой-либо иной дверной проем. Не выйдет воспользоваться и телефонной будкой, или супермаркетом, или кинотеатром.

Используя "Нет Мира Во Вратах", агенты могут проводить с собой людей. Кандидаты на посещение Зала Обращения вполне могут оказаться в местах, подверженных действию этой способности. Если же

жертва больше подходит иному Залу, то агенты могут обнаружить себя разлученными с посетителями Зала.

Неудача. Так же, как и Зал защищает агента от случайностей во время Испытания Веры, так и агент способен повлиять на вероятности, чтобы защититься, находясь в реальности. Каждый раз, совершив бросок, не превышающий его характеристику Души, он может уменьшить или увеличить результат на 10%. Нельзя использовать значения менее 10%. Выбросив 32, агент может изменить бросок на 42 или 22, но никак не 33. Новое значение рассматривается, словно именно оно и было выброшено на костях - вместе со всеми дублями, провалами и прочим.

Кошель Хамелеона. Стоящий на службе Зала агент, обнаруживает у себя странный легкий бумажник. (Он сделан из шкуры хамелеона, но оказаться из-за в неприятностях по обвинению в браконьерстве его обладателю не грозит.) В нем всегда имеется шесть сотен, шесть десяток и шесть купюр по одному доллару, если агент находится на территории Соединенных Штатов. В других странах в кошельке появляется местная валюта в количестве, приблизительно соответствующем нынешнему обменному курсу. Но неизменно количество денег представляет собой производное от числа 666. В Японии на 666 йен много не купишь, так что Кошель Хамелеона будет содержать 66600 йен. На каждого агента приходится по одному бумажнику, использовать который способен лишь хозяин. Укравший Кошель получает все оставшиеся в нем деньги, но не более того: бумажник теряет заключенную в нем силу. Потерявший же его агент найдет новый при следующем посещении Зала.

Лили Морган, Агент Отречения

Жизнь Лили Морган можно четко разделить на два этапа: "До" и "После". И линией, пролегающей между этими этапами, оказалось ее посещение Дома Отречения.

До своего визита в Дом Лили была высокомерной, агрессивной, умной, безжалостной, черствой и эгоистичной. Изменившаяся же Лили стала высокомерной, агрессивной, умной, безжалостной, черствой и целиком и полностью *самоотверженной*. Без сомнения, это чертовски необычное сочетание.

Многие самоотверженные люди обладают ярко выраженными способностями к сопереживанию. Они способны выражать симпатию, на самом деле чувствуя боль других. Часто это приводит к тому, что подобные люди тонут в трясине добрых дел - что без сомнения достойно похвалы. Каждый, услышавший доброе слово от близкого друга, знает, как важны такие проявления доброты. Но едва ли к их числу можно отнести Лили Морган.

Лили предпочитает долгосрочную перспективу. Ее вкладом в обстановку комнаты (в дополнение к ее раскладушке, электрической плитке и сундуку) является плакат, гласящий "На каждую дюжину человек, околачивающихся у веток древа правосудия, приходится лишь один, работающих у самых его корней." Опыт Лили гласит, что желающие творить добро часто слишком робки, чтобы использовать необходимые для достижения их целей средства. Они решила не повторять этой ошибки. По ее мнению вскоре Пантеон начнет заполняться, и быстро. Ей хочется убедиться, что новый мир окажется лучше, честнее, нежели нынешний, и лучшим способом добиться этого, будет убедиться, что последние вознесшиеся были хорошими людьми. (Во всяком случае, "хорошими" с ее точки зрения.) Следовательно, она разыскивает богоходцев, кто изо всех сил пытается свергнуть членов Пантеона. Если ей по нраву стремления этого человека, она затаскивает его врагов в Дом для быстрой промывки мозгов. Если же богоходец ей не нравится, то путешествие в Иное Место предназначается для *него*.

Конечно, куда проще сказать это, чем сделать - особенно учитывая, что она не понимает *истинного* смысла существования Залов, считая, что они нужны для превращения эгоистичных сучек в практически святых (как и произошло в ее случае). Также у нее то и дело проявляется некое ментальное заикание, появившееся с тех пор, как прислужник Дермота Аркейна Клиомант Ник Лир

как следует поколдовал над ее воспоминаниями. (Это произошло перед тем, как она Обратила Ника, сделав из жалкого любителя старины, с домом, заполненным антиквариатом викторианской эпохи, в жалкого сверхгуманистичного неофила, планирующего заморозить свой мозг после смерти. Кроме того на ее счету еще около дюжины последователей Аркейна, убитых, Обращенных или же доведенных до безумия, но теперь она наконец-то уверена, что Аркейн больше не сможет вознестись.)

Лили Морган желает, чтобы мир стал более хорошим, добрым местом, приличным миром, в котором люди смогут жить. Если, чтобы добиться этого, придется врать окружающим, убивать их, коверкать саму основу их личности, она готова пойти на это.

Характеристики

Личность: (Скорпион) Она чудовищно зациклена на хороших поступках.

Одержимость: Ее одержимостью является помощь миру. (Ранее ее одержимость использовалась для помощи самой себе, что одержимый навык до сих пор и отражает.)

Очки Жизни: 60

Стимул Гнева: Люди, которые слишком эгоистичны и невнимательны к окружающим.

Стимул Страха: (Сверхъестественное) Непредсказуемые вознесения пугают Лили. (Примером может послужить Обнаженная Богиня.)

Стимул Благородства: Абстрактное, общее благосостояние человечества... Ее не волнует жизнь отдельных людей.

Тело: 60 (Коренастая)

Грязная Драка 55%, Общая Атлетика 20%, Умение Обходиться Без Сна 20%

Темп: 65 (Решительная)

***Уклонение 55%**, Вождение 30%, Огнестрельное Оружие 45%, Инициатива 40%*

Разум: 70 (Хорошо Информированная)

Общее Образование 25%, Внимательность 55%, Оккультные Знания 60%, Проницательность Политика 45%

Душа: 65 (Настойчивая)

Харизма 15%, Запугивание 50%, Обман 50%

Жестокость: 6 Загрубевших, 3 Сорванных

Сверхъестественное: 7 Загрубевших, 2 Сорванных

Беспомощность: 0 Загрубевших, 3 Сорванных

Одиночество: 1 Загрубевшая, 0 Сорванных

Самоосознание: 6 Загрубевших, 3 Сорванных

Заметки

Как агент Зала, Лили обладает всеми перечисленными выше способностями.

Имущество

В дополнение к Кошелю Хамелеона Лили обычно носит Glock 17 с глушителем, пузырек с хлороформом, пару наручников и несколько таблеток рогипнола.

Спящие

История раз за разом приводит примеры того, как стах и трепет заставляет простых людей воспрянуть и уничтожить неизвестное и непознаваемое. Работа Спящих заключается в том, чтобы не допустить этого в оккультном андерграунде, сохраняя м'агию в секрете.

История

Впервые движение Спящих зародилось в Англии, во время истерии охоты на ведьм 16 века. Осознавая, что не смогут справиться с бесчисленными толпами ожесточенных крестьян, Спящие выбрали иной путь: обрекая на костер всех, кто проклинал урожай, заставлял сворачиваться молоко, искажал зародышей в *утробах матерей* и в целом привлекал ненужное внимание своим м'агическим искусством. Их тактика оказалась неожиданно эффективной, и с тех пор почтенные Спящие присматривают за оккультным андерграундом.

Это то, как видят себя сами Спящие. Но это полная чушь.

На самом деле Спящие появились в Китае в 1945г. В это время основатель Клиомантии, Дуган Форсит путешествовал там со своей дочерью Анжелой и лояльным ковеном Ткачей. Поскольку Клиомантия все еще являлась молодым Путем, они странствовали по миру, собирая Великие заряды с таким мест, как Иерусалим и Запретный Город. Ковен Дугана странствовал по Китаю во время Второй Мировой Войны, вступив к конфронтацию с Братством Гармоничного Воздаяния, культом бюрократов, чья м'агия контролировала всю судебную систему императорского Китая. Цель братства была проста: м'агическое доминирование путем уничтожения всех дюков, не принадлежащих их небольшому клубу.

Короче говоря: Братство промыло мозги Дугану и его команде, внушив им, что они всегда были членами ковена, известного под названием Спящие - которого Братство выдумало в своих собственных целях. Несколько приверженцев Братства поспешно наведались в Англию, где они основали штабквартиру Спящих и тут же уничтожили ее, обставив дело таким образом, чтобы для группы Дугана, якобы странствующей по миру, все выглядело нападением врагов.

Когда Дуган и остатки "Спящих" вернулись домой и обнаружили родной ковен уничтоженным, они взялись за его восстановление с чистого листа, набирая новых членов из Клиомантического сообщества, сформированного Дуганом еще до войны. Поступая таким образом они способствовали достижению одной из целей Братства: подавлению дисгармонирующей м'агии.

В наши дни Спящие переросли своих создателей. Братство было изрядно потрепано во время Второй Мировой Войны. Они все еще сохраняют сильные позиции в Китае, но в настоящее время выступают лишь как одно из подразделений Спящих. На данный момент их целиком и полностью поглотило их собственное создание.

Лишь трем на земле известна вся правда об этих событиях, и только один из них облечен властью: Ву Женхан, член Кабинета, управляющего всем ковеном Спящих. И даже он не придает большого значения этому знанию. Спящие - те, кем они являются, а все остальное не больше, чем рябь на воде.

Организация

Спящими управляет Кабинет, состоящий из четырех человек: Чарльз Гамильтон, Герлинда Унгер, Джоа Дос Празерс и Ву Женхан. В качестве их ассистента, охранника и беспристрастного советника выступает Чудовищный Слуга, известный как Люсифьюдж, Черный Пес. Их штабквартира располагается в родной стране Гамильтона - в Gleeson House, Ланкастер, Англия, но есть и дополнительные убежища в Берлине (Храм Истины), Лиссабоне (Отель Inter Caetera) и Пекине (Храм Отдыхающего Будды), находящиеся под формальным контролем Унгера, Празерса и в большей степени Женхана. Очень и очень немногие Спящие когда-либо слышали эти имена, за исключением самого Женхана. Он лично проверяет и готовит каждого рекрута в Лондоне.

Спящие сохраняют свое основное место работы. Каждый новый член получает сумму в 25000$ на необходимое оборудование, вроде надежного автомобиля, домашней системы безопасности, оружия, и заначку на черный день; более того, опасная жизнь Спящего приносит ему по 500$ в месяц на непредвиденные расходы. Они получают некоторое оборудование, проходят необходимое обучение, после чего внедряются в местный оккультный андерграунд. Они отправляют информация вверх по цепочке, но не дожидаются приказов в случае незначительных неприятностей - агентов Спящих поощряют работать автономно до тех пор, пока они ставят в известность своих непосредственных руководителей. Обычно они работают в своем родном городе, но иногда приходится и поездить по миру. Некоторые остаются одинокими дюками, тогда как другие работают в ковенах. Отдельные ковены Спящих могут формироваться на основе расположения или по специальностям.

В настоящий момент связь с помощью электронной почты запрещена для Спящих. Телефон, факс и обычная почта являются единственными допустимыми методами общения.

Ресурсы

Во всем мире едва ли насчитывается больше двух сотен агентов Спящих. И менее половины из их числа являются адептами и инкарнациями.

За стенами четырех убежищ Спящие собрали внушительную коллекцию артефактов, ритуалов и оккультных текстов. Все это может быть предоставлено за особые услуги или использовано для обучения. Поощряется самостоятельный сбор средств. Многим Спящим в своих миссиях удается разжиться уймой оружия и странных предметов.

И все-таки Спящие не настолько хорошо организованы и оснащены, как Новая Инквизиция. Кабинет полагается на репутацию и взаимодополняемость групп, что, как показала практика, оказалось верным решением.

Агенты Спящих

Клетус Гроув, Спящий и Коп

Клетус - волшебник во втором поколении и Спящий во втором поколении. Вместе с молоком матери он впитал убеждение в том, что знание м'агии должно находиться под контролем. Он посвятил себя этой цели, именно поэтому он решил присоединиться к силам правопорядка.

Офицер Гроув не видит никакой разницы между обязанностями обычного копа и сверхъестественного убийцы. Обе этих роли кажутся ему двумя сторонами одной медали. Он держится в рамках закона, чтобы служить и защищать тех, для кого закон и создавался: нормальных людей. Убивая небрежного волшебника или беспечного культиста, он не считает свои действия неправильными или кощунственными. Технически они нелегальны, но как можно ожидать от людей издания законов относительно того, о чем им неизвестно, не так ли?

Оккультный андерграунд его родного города не имеет ни малейшего понятия о сверхъестественной осведомленности Клетуса. Презрение к "обывателям" не дает им адекватно оценивать опасность, маскирующуюся под обыденность. И Клетусу это нравится.

Характеристики

Личность: (Телец) Клетус несется вперед, как бык, выполняя свою работу.

Одержимость: М'агия и общества, формирующиеся вокруг нее.

Очки Жизни: 50

Стимул Гнева: Маги, презирающие обычных людей.

Стимул Страха: (Сверхъестественное) Сверхъестественные создания. Клетус чувствует себя способным справиться с большинством людей, использующих м'агию, но сверхъестественные твари - это уже слишком.

Стимул Благородства: Служить и защищать. Офицер Гроув верит, что все его поступки направлены на безопасность окружающих.

Тело: 55 (Полный)

Общая Атлетика 40%, Сдерживание Подозреваемых 45%

Темп: 55 (Тихий Шаг)

Уклонение 20%, Вождение 25%, Стрельба 40%, Инициатива 40%

Разум: 55 (Хитрый)

Авторитетность 20%, Общее Образование 20%, Внимательность 45%

Душа: 55 (Забывчивый)

*Харизма 15%, Обман 20%, **М'агия: Клиомантия 50%***

Жестокость: 3 Загрубевших, 1 Сорванных

Сверхъестественное: 6 Загрубевших, 2 Сорванных

Беспомощность: 1 Загрубевших, 0 Сорванных

Одиночество: 0 Загрубевшая, 0 Сорванных

Самоосознание: 0 Загрубевших, 1 Сорванных

Имущество

Клетус постоянно носит при себе револьвер Ruger Blackhawk и обычно не обходится без дешевого ружья по бросовой цене, которое невозможно отследить. (Когда возникает подобная необходимость, Клетус вкладывает эту дешевку в руку убитого колдуна, чтобы все можно было списать на самооборону.) Находясь в патруле, он берет с собой полицейскую дубинку (+3 к урону), наручники,

перцовый баллончик, электрошокер и ударопрочный фонарь (+3 к урону). В багажнике патрульной машины лежит дробовик вместе с пуленепробиваемым жилетом. Дома у Клетуса имеется широкий арсенал огнестрельного оружия.

Анджела Форсайт, Агент Спящих

Анджела Форсайт богатая англичанка, в свои восемьдесят, выглядящая максимум на сорок. Ее отец основал Путь м'агии под названием Клиомантия, и дочь стала лучшей ученицей. Дуган Форсайт (ее отец) привил внимание к деталям всем своим ученикам - убеждение, которое привело к повышенному интересу Клиомантов к оккультному соседскому дозору, известному как Спящие. Анджела вступила в их ряды в нежном тридцатилетнем возрасте и была вооружена до зубов, чтобы справляться со своими обязанностями по ликвидации нежелательно "фонящих" магов.

Нельзя сказать, что Анджела небрежно относится к своей работе, но в то же время она не придает ей чересчур большого значения. Она считает свое занятие суровой необходимостью, полагая на самом деле испытывающих непреодолимую страсть к убийству неспособными справиться с подобной работой. Она самоуверенна, мнительна и чрезвычайно опасна для тех, кого считает угрозой.

Когда Дуган Форсайт основал Клиомантию, он скормил своим ученикам весьма причудливую сказочку об Атлантиде. Главной целью этого было убедить его детей в том, что они прямые потомки атлантов, и одновременно оказать давление на остальных Клиомантов. Дуган Форсайт любил путешествовать и не видел ни малейшего смысла в том, чтобы киснуть в Лондоне, алчно защищая Бекингемский Дворец и Биг Бен от своих собственных учеников. Анджела может выдавать себя за Атланта многим Клиомантам (некоторые ученики учеников не были обучены "коду Атлантов", но Анджела не упускает шанса исправить это недоразумение) и обычно не испытывает проблем с подзарядкой во время своих странствий.

Ее любимым способом убить того, кто выводит ее из себя, является применение заклинания "Я Верю В Ложь", чтобы заставить жертву верить в то, что фармацевт прописал ей курс лечения антибиотиками. После чего она добивается, чтобы жертва получила прописанные ей "лекарства" - на самом деле являющиеся сильнейшим и опаснейшим наркотиком. На самом деле, вызвавший ее гнев человек верит, что ему просто необходимо принять смертельную дозу.

Характеристики

Личность: (Козерог) Блестящий интриган.

Одержимость: М'агия. В частности она одержима хитросплетениями исторической истины, веря, что именно в этом заключается смысл Пути, основанном ее отцом.

Очки Жизни: 50

Стимул Гнева: Явное использование м'агии. Она считает неоправданное применение м'агии не только опасным и глупым; это просто напросто *грубо*.

Стимул Страха: (Беспомощность) Ее ужасает возможность потери своих м'агических сил. Вместе с отцом ей удалось собрать *множество* Великих зарядов, именно поэтому она до сих пор сохранила свое здоровье и великолепный внешний вид.

Стимул Благородства: Защищать мир от волшебства, а волшебство от мира. Она верит, что держать оккультный андерграунд отдельно от "нормального" мира не просто хорошая идея, а необходимость для здравия и благополучия обоих.

Тело: 50 (Хорошо Сохранившаяся)

Верховая Езда 30%, Общая Атлетика 15%, Борьба 40%

Темп: 60 (На Удивление Шустрая)

Уклонение 40%, Вождение 20%, Огнестрельное Оружие 30%, Инициатива 60%, Скрытность 40%

Разум: 65 (Счетовод)

Взлом с Проникновением 40%, Общее Образование 30%, Внимательность 65%, История Оккультизма 65%

Душа: 65 (Выглядит Сердечной и Дружелюбной)

Харизма (Великолепные Британские Манеры) 40%, Обман 50%, ***М'агия: Клиомантия 65%***

Жестокость: 8 Загрубевших, 2 Сорванных

Сверхъестественное: 10 Загрубевших, 2 Сорванных

Беспомощность: 0 Загрубевших, 1 Сорванных

Одиночество: 1 Загрубевшая, 0 Сорванных

Самоосознание: 4 Загрубевших, 0 Сорванных

Имущество

Как богатая британская полу-аристократка, Анджела редко сталкивается с трудностями, когда у нее возникает потребность в приобретении каких-либо вещей. Находясь на задании, она берет с собой пару Walther PPK, один в сумочке, а второй к кобуре на лодыжке. Как член Спящих, Анджела способна (по решению Ведущего) получать доступ к артефактам, ритуалам, часовым механизмам, а то и к Голему или Чудовищному Слуге.

Дауд Мабсут, Спящий-Телохранитель Анджелы Форсайт

Анджела повстречалась с Даудом двадцать лет назад в Индии. Он был девятнадцатилетним мальчишкой на побегушках, агентом и телохранителем престарелого адепта, которого она была отправлена убить, и ему удалось произвести на нее впечатление. Она посчитала, что будет не такой уж и плохой идеей вскрыть его разум и перекроить его, но на этот раз сделать парня абсолютно преданным ей самой. Учитывая избыток времени и ее способности по манипулирования памятью, это было не так уж и трудно.

Анджела Форсайт в буквальном смысле все для Дауда. Он обожает ее, живет, чтобы исполнять каждое ее желание, и умрет по одному ее слову.

Характеристики

Личность: Дауд вежлив, весел, послушен, вдумчив и добр ко всем встречным, если только Анждела не приказала относиться к ним иначе. Он производит хорошее впечатление, но чем больше кто-либо проводит времени наедине с ним, тем более очевидным становится его внутренняя раздробленность.

Одержимость: Защита и благосостояние Анджелы Форсайт.

Очки Жизни: 75

Стимул Гнева: Любой, угрожающий Анджеле Форсайт.

Стимул Страха: (Беспомощность) Его ужасает одна только мысль, что его любимой Анджеле может быть причинен вред.

Стимул Благородства: Сам по себе Дауд милосердный человек. Если у него будет выбор, в обычных условиях он предпочтет оставить жизнь беспомощному противнику. Тем не менее, Анджела редко оставляет что-либо на его усмотрение.

Тело: 75 (Могучий)

*Лазание 30%, **Изрезать На Куски 70%**, Общая Атлетика 50%, Бег 30%*

Темп: 70 (Стремительный)

Уклонение 60%, Вождение 15%, Огнестрельное Оружие 40%, Инициатива 65%, Незаметность 60%

Разум: 45 (Рассеяно Вежлив)

Проникновение со Взломом 40%, Общее Образование 15%, Внимательность 40%

Душа: 30 (Праздный)

Харизма 30%, Красавчик 30%, Обман 30%

Жестокость: 8 Загрубевших, 4 Сорванных

Сверхъестественное: 7 Загрубевших, 3 Сорванных

Беспомощность: 0 Загрубевших, 2 Сорванных

Одиночество: 0 Загрубевшая, 0 Сорванных

Самоосознание: 3 Загрубевших, 5 Сорванных

Заметки

Дауд безумен. В его разуме крутятся целые серии воспоминаний, противоречащих его знаниям о безжалостной жестокости Анджелы. Все те, кого она бесчеловечно убила, все те, кого она приказала ему убить - он помнит их всех. Он помнит, как жертв избивают, зачитывают им строгий выговор, а затем отпускают, запуганных и избитых. Поворот событий, при котором эта версия произошедшего подвергнется серьезному испытанию - например, если появятся доказательства их гибели и его в ней участия - будет рассматриваться как проверка 4 ранга на Самоосознание, незамедлительно приводящая его к неконтролируемой вспышке агрессии, бегству или параличу.

Имущество

Дауда не заботят вопросы материального имущества; его любимая Анджела берет все их на себя. Обычно он носит при себе есть пару ножей. Если того потребуют обстоятельства, он берет с собой и пистолет (предпочитая Colt Viper), но не считает это необходимым. Он не так уж и плохо работает руками.

Новая Инквизиция

НИ (Новая Инквизиция) это частная армия аферистов, громил и м'агических манипуляторов. Ее основатель, Алекс Абель, желает контролировать м'агию так же, как и ДеБир контролирует алмазный рынок, а Новая Инквизиция - это созданная им для достижения этих целей структура.

Выдающиеся люди уже неоднократно пытались стать во главе всего мира, но Алекс Абель забрался на ступеньку выше всех остальных исторических личностей. Что очевидно, Абель мультимиллионер. Но что еще более важно, он *не* адепт и *не* инкарнация.

Возьмем в качестве пример Дугана Форсайта. Основатель Клиомантии должен был оказаться способным занять свой угол м'агического рынка, не так ли? Он способен наложить виртуальный запрет на сбор Великих зарядов, может управлять временем, а еще у него есть группа ветеранов времен Второй Мировой Войны, готовых убить любого по его команде до тех пор, пока он поддерживает в них боевую ярость. Почему же он отказался довести шоу до кульминации?

Все дело в том, что он был адептом. Он был одержим историей и не мог отвлекаться на планирование и организацию. Ослепленный своим собственным мировоззрением, он не смог научиться распределению власти, не упуская ее из своих рук. В конце концов его предал доверенный послушник, о чем он *так никогда и не догадался*.

Дермот Аркейн обладал последователями и уймой сил, но избранный им путь - путь богоходца - означал, что чем сильнее он становился, тем больше внимания был вынужден уделять своему пути. Было ли случайностью, что о его планах узнал кто-то столь опасный, сколь Лили Морган? Как раз в тот момент, когда его главным противником стал "основополагающий принцип коммуникации". Инкарнации могут стать превосходными лидерами на непродолжительный момент времени или в незначительных масштабах, но их табу накладывает ограничения на перечень доступных им действий примерно в той же степени, в какой адептам препятствует их взгляд на мир.

Абель же всего лишь человек. Его разум свободен, кругозор широк и нет ничего, на что он не сможет пойти ради достижения своих целей.

История

В 1990х Алекс Абель едва не пережил неосознанное вознесение до Незримого Пантеона. Не желая отнести пережитый им необычный опыт на счет "неврологического срыва", он взялся за исследование возможности того, что все произошедшее было *реальным*. И чем больше он искал, тем больше находил.

Нельзя сказать, что у Абеля не было никаких предпосылок для ведения грязных дел. В качестве хобби он платил наемникам и убийцам, чтобы разбираться с теми, кто преступал его понятия о правосудии и справедливости. Все началось в 1985г., с убийства ребенка парнем, который был признан невменяемым по причине безумия. Так что, когда несколько лет спустя возникла необходимость разобраться с некоторыми проблемами, у него уже был на руках список головорезов и охотников за головами, от которых можно было с легкостью избавиться, если возникали сомнения в их преданности.

К 2002г. его личная армия разрослась практически до 140 членов. И около трети из них обладали каким-либо видом сверхъестественных способностей.

Организация

Традиционной проблемой при использовании адептов (в чем убедилась мафия) является то, что все они, без исключений, с головой поглощены своей собственной одержимостью. Их не связывают узы преданности. Не влечет их и жажда наживы. Они одержимы книгами, или историей, или широкоформатным телевидением.

Коза Ностра так и не смогла совладать с этой особенностью, но Абель умеет подстраиваться под других. Его методы контроля адептов просты. Он дает им то, что они хотят, убеждаясь, что им известно, что перечить ему смертельно опасно. Кнут и пряник, точка. Его секрет в тщательном подборе пряника и ношение *большого* кнута.

Точно так же он контролирует и менее необычных сотрудников. Абель рад подать руку тем, кто скатился на дно жизни: арестантам, опозоренным, должникам, скрывающимся от правосудия, беглецам от безымянных кошмаров, рвущих мозг на части, и так далее. Почему? Потому что они *мотивированные служащие*. Абель гасит их долги, создает для них новую личность или дает им м'агическую защиту, если это необходимо, а также обеспечивает их деньгами и всеми удобствами. А еще он делает совершенно очевидным для них, что то единственное, что смогло спасти от их былых неприятностей, достаточно могущественно, чтобы в случае необходимости обеспечить *новые* проблемы в двукратном объеме.

Кнут и пряник. Деньги и власть. Воля, чтобы воспользоваться ими стремительно и безнаказанно. Вот почему Абель преуспевает там, где не смогли пройти другие.

В НИ есть четыре уровня безопасности. Самый низкий - "допуск D", он представляет полевых агентов, которым меньше всего доверяют и тщательнее всего контролируют. Это расходный материал, обладающий минимумом информации, и одновременно - большая часть НИ. Оперативники уровня D зарабатывают 50000$ в год, слишком своенравные получают лишь 30000$ - а люди, которым требуется слишком много работы-над-сменой-личности/сведения счетов/и так далее, чтобы начать работу, получают еще меньше, по крайней мере в первый год. Адепты получают дополнительные 10000$ в год, 20000$, если они представляют Путь, который НИ еще не встречала (по выбору Ведущего).

Допуск С получают отличившиеся на уровне D. Им разрешено руководить агентами с допуском D, и они получают *немного* больше автономности, а власть имущие уделяют им чуть меньше своего внимания. Оперативники уровня С зарабатывают по 100000$ в год, кем бы или чем бы они не являлись.

Допуск В - это уже не шутки. Это означает, что вам доступна вся информация в некоторой узкой области. Эта область может иметь функциональный характер (как, например, сбор информации) или иметь отношение к некоторой территории (вроде миссионерского прихода на Восточном Побережье). Агенты уровня В годами состоят на службе НИ, им доверяют в достаточной степени, чтобы поручать наблюдение за командами более низких уровней. Это необходимые в любой организации менеджеры среднего звена, хотя отдельные, особенно одаренные личности могут добиться перевода на полевые работы для особенно щекотливых заданий. Оперативники с допуском В зарабатывают по 500000$ ежегодно.

Есть лишь несколько человек с допуском А. Это люди, посвященный во *все*, имеющие право отдавать приказы *кому угодно* и способные достать что бы они ни пожелали. Одни только Абель может допускать кого-либо до этого уровня. Они выбирают цели, определяют основные приоритеты НИ и докладывают лишь одному человеку. Их заработок держится в тайне, но можно не сомневаться, что

нет ни одной вещи, которую НИ не предоставит им в случае необходимости.

Помимо данной иерархии, оперативники объединены в команды по роду задач, обязанностям или ответственности. Обычно в команде есть лидер, имеющим более высокий допуск, чем остальные, хоть и существует несколько исключений. Большинство уличных команд состоят из оперативников уровня D и руководителя уровня C. Команда агентов с допуском C, управляемая человеком уровнем B, на самом деле весьма сильна. Непосредственное руководство агентом с допуском A приберегается лишь на самый крайний случай. И тебе не захочется повстречать его на улице, возглавляющего банду панков, вооруженных нелегальными пушками и одноразовыми м'агическими артефактами.

Лишь немногие за пределами НИ осознают, что чем выше ты поднимаешься по карьерной лестнице, тем меньше мистики тебе встречается. Большая часть адептов и инкарнаций на службе Абеля имеют допуск C или D, не выше. Несколько добрались до уровня B, но никто, обладающий реальной м'агической силой не поднялся до допуска A. Абель просто не доверяет людям со столь здоровыми котами в мешке, так как адепты и инкарнации - что-то вроде символических наркоманов, и ведут себя соответственно.

Само собой, те, кто понимает все это, обычно уже находится на уровне B. Именно на этом уровне у вас появляется достаточно широкий кругозор, чтобы начать воспринимать картину целиком. Ни одни адепт или инкарнация не могут добиться подобной кристальной чистоты восприятия, поскольку все эти амбиции ничего не значат для м'агичеки просвещенного. Для них в водоеме водится и более крупная рыбешка - по крайней мере, "более крупная" для них.

Ресурсы

У НИ есть четыре безопасных убежища в Соединенных Штатах: в Сиэтле, Нью-Йорке, Чикаго и Новом Орлеане. Это тщательно замаскированные и хорошо защищенные анклавы, где сотрудники могут тренироваться, восстанавливаться и получать инструктаж.

Это лишь постоянные штаб-квартиры. Кроме того под контролем НИ постоянно находится около дюжины квартир, снятых в аренду офисов или номеров в отелях, используемых различными командами для выполнения заданий.

Агенты НИ могут записываться на современнейшие тренинги, получать новейшее оборудование и деньги, деньги, деньги: где-то от 4000$ до 15000$ на миссию, чтобы покрыть расходы, взятки и прочее. Эти средства выдаются в виде непрослеживаемых 100$ чеков. Что касается экипировки, то чем выше твой допуск, тем более дорогие (и нелегальные) средства ты можешь получить. В целом же снабжение НИ больше походит на экипировку Джеймса Бонда, чем на Доктора Калигари. Вместо предсказаний и ворожбы, ты работаешь с прослушкой и прочей электроникой. Убивая цель, ты скорее воспользуешься гигантской дозой яда иглобрюха в какой-нибудь китайской лапше, чем куклой вуду.

Представители НИ

Алекс Абель, Вдохновитель

Алекс Абель напоминает Дональда Трампа, если не считать, что он обладает лучшим вкусом, не так часто разводился (на самом деле он вовсе не был женат), начинал с меньшим капиталом, а еще он черный. А также более многогранен: его богатство связано с недвижимостью, но он также поддерживает значительные инвестиции в военную технику, биотехнологии, электронику и женскую моду.

Несмотря на это, его богатство достигло уровня самообеспечения: доход от самых консервативных его инвестиций приносит ему что-то около трех долларов в *секунду* на протяжении всего года. (Для

тех, кто слаб с математикой, поясним, что это составляет около 11000$ в час, просто за то, что он это он.) Его общий доход разнится от года к году, но в целом находится в пределах от 2 до 3 миллионов долларов.

Как ты можешь догадаться, подсчет нулей на своем банковском счете довольно быстро приелся Алексу. За определенной гранью деньги становятся всего лишь абстракцией. Он продолжал уделять им свое внимание, чтобы получить больше власти, пока не осознал, что есть силы, над которыми деньги не властны. После этого откровения он включился в погоню за м'агией с той одержимостью, что сделала его одним из ста богатейших людей мира.

Характеристики

Личность: (Скорпион) Под поверхностным слоем обаяния и блеска Алекс прячет такую энергию и внутреннюю силу, которую большая часть человечества не может и представить.

Одержимость: Могущество. Алекс верит, что способен сделать мир лучше, если только сможет получить достаточно влияния.

Очки Жизни: 60

Стимул Гнева: Разочарование. С тех самых пор, как он заработал свой третий или четвертый миллион, все всегда шло по замыслу Алекса Абеля. И он успел позабыть, как следует вести себя, когда дела идут не так, как было задумано.

Стимул Страха: (Насилие) Смерть. Прочитанные Абелем досье о демонах и посмертии нарисовали не особенно приятную картину.

Стимул Благородства: Изменять мир. Абель на самом деле хочет, даже *нуждается* в ощущении того, что улучшает человечество.

Тело: 60 (Тежелоатлет)

Футбол 30%, Общая Атлетика 30%, Борьба 30%

Темп: 50 (Осмотрительный)

Уклонение 30%, Вождение 15%, Огнестрельное Оружие 30%, Инициатива 25%

Разум: 80 (Проницательный)

*Общее Образование 25%, **Делать Огромные Деньги 75%**, Внимательность 40%*

Душа: 75 (Притягательный)

Харизма 60%, Лидерство 60%, Обман 60%

Жестокость: 2 Загрубевших, 1 Сорванных

Сверхъестественное: 4 Загрубевших, 2 Сорванных

Беспомощность: 1 Загрубевших, 3 Сорванных

Одиночество: 0 Загрубевшая, 0 Сорванных

Самоосознание: 1 Загрубевших, 0 Сорванных

Имущество

Помимо своих невероятный автомобилей, пентхаусов, великолепной одежды и произведений искусства, Алекс Абель обладает еще несколькими уникальными вещами.

Амулет Возмездия. Это одноразовый артефакт, который Абель носит на золотой цепочке вокруг шеи. Любой, успешно атаковавший Абеля физически или при помощи м'агии, незамедлительно подвергается удару значимой м'агией ущерба, влияющей на печень и почки атакующего. Этот амулет срабатывает лишь однажды, но любой бросок на его активацию успешен и может быть переставлен. (Например, 17 может быть переставлено на 71 и все еще будет рассматриваться как успех.) Амулет не заблокирует атаку; он просто отвечает на удар.

Щит Против Убийц. Это Великий артефакт, за обладание которым многие готовы дорого заплатить. Он выполнен в виде громоздкой диадемы. Абель носит его в портфеле. Любая физическая атака против него получает сдвиг в -10% до тех пор, пока кто-нибудь (например, Эпонимус или другой телохранитель) активно пытается защитить Абеля.

Язык Ибрагима Эль-Кобба. Годы назад мавританский колдун разработал защитную татуировку, наносимую на язык и не дающую кому-либо использовать м'агию, чтобы подслушать его разговор. Когда он умер, один предприимчивый таксидермист вырезал его язык, чтобы использовать его в качестве амулета. Теперь он принадлежит Абелю, носящему его в том же портфеле, что и Щит Против Убийц. Пока Алекс держит его при себе, любая попытка получить информацию о нем при помощи м'агии получает сдвиг в -30% к соответствующему навыку.

Эпонимус, Телохранитель Алекса Абеля (Уровень А)

Эпонимус был зеленым беретом, элитным солдатом, убивая и выполняя для ЦРУ нелегальные задания. Он хорошо зарекомендовал себя, получив несколько медалей, хранящийся где-то в засекреченном контейнере. Но по мере того, как холодная война подходила к концу, полевых миссий становилось все меньше и меньше. Не желая смириться с этим, он уволился и ушел туда, где всегда была работа: в организованную преступность.

Работая по найму, Эпонимус выполнял широкий спектр работ для множества клиентов - многие из которых были заклятыми врагами. Тот факт, что Эпонимус показал себя профессионалом, совершенно чуждым вопросам политики, привел к тому, что клиенты не рассматривали его работу на соперников, как предательство.

Тем не менее, в конце концов удача отвернулась от него. Он влюбился в ужасную женщину, а после обнаружил, что она была конкурирующей наемной убийцей, работающей на бывшего нанимателя Эпонимуса, затаившего на него злобу и желавшего, чтобы ему разбили сердце и убили, именно в таком порядке. Между ними произошла неописуемая битва в одной из деревень Албании, продлившаяся шесть дней схватка кошки с мышкой. Наконец, он одолел ее и убил. Что лишь приоткрыло следующий слой тайны: девушка была любимой внучкой главы одного из пяти семейств нью-йоркской мафии. За его голову назначили большую награду, чем за убийц Джона Кеннеди, даже с учетом инфляции.

Находясь в бегах, один против всего мира, Эпонимус и познакомился с Алексом Абелем. Он прежний исчез, имя его было позабыто, а враги поверили, что он погиб. "Эпонимус" - это имя, выбранное им, когда он начал работать на Новую Инквизицию.

Он предан Абелю, поскольку тот дает ему все, что он пожелает, и ни разу не усомнился в нем. И даже в том (маловероятном) случае, если кто-то сможет предложить ему больше денег, чем Абель,

Эпонимус все еще не станет предателем: он по своему личному опыту знает, что никто не доверяет перебежчикам, и рано или поздно они всегда оказываются на обочине жизни.

Характеристики

Личность: Жизнь Эпонимуса была полна сложных решений и жестких компромиссов. У него осталось не так уж и много места для личности. Он продолжает заниматься всем этим скорее по инерции и из-за ощущения, что путь, которым он следует, лучший из возможных.

Одержимость: Убийства. Даже в юности Эпонимус был охотником, и всегда мечтал поучаствовать в Большой Охоте. Те шесть дней в Албании он вспоминает, как величайшую охоту своей жизни.

Очки Жизни: 75

Примечание: Эпонимус более не использует свои страсти.

Стимул Гнева: Предательство.

Стимул Страха: (Беспомощность) Отравление. Смерть от колотой раны или огнестрельного ранения пугает его далеко не так сильно, как мысль о медленной, мучительной гибели от яда.

Стимул Благородства: В добавок ко всему прочему, Эпонимус всегда хотел сделать что-нибудь хорошее.

Тело: 75 (Здоровяк)

> *Избить До Беспамятства 60%, Общая Атлетика 50%, Использование Парашюта 60%, Плавание 50%*

Темп: 80 (Мягкий Шаг)

> *Уклонение 60%, Вождение 50%, Инициатива 70%, **Прострелить Тебе Зад 75%**, Бег 50%, Скрытность 55%*

Разум: 55 (Не дурак)

> *Общее Образование 15%, Внимательность 40%, Незаконное Проникновение 40%*

Душа: 30 (Пустой)

> *Харизма 15%, Запугивание 30%, Обман 30%*

Жестокость: 10 Загрубевших, 2 Сорванных

Сверхъестественное: 7 Загрубевших, 4 Сорванных

Беспомощность: 6 Загрубевших, 3 Сорванных

Одиночество: 7 Загрубевшая, 2 Сорванных

Самоосознание: 7 Загрубевших, 3 Сорванных

Заметки

Эпонимус социопат, включая все с этим связанное.

Имущество

Услуги Эпонимуса чрезвычайно хорошо оплачиваются, а следовательно, он отлично вооружен. Обычно он держит при себе Desert Eagle в наплечной кобуре и два Glock 17. Один из них заряжен экспансивными пулями (максимальный урон 60) и находится за спиной. А второй закреплен в кобуре на лодыжке, заряженный бронебойными патронами (максимальный урон 50, округленный вниз до ближайшего числа, кратного 10). Он всегда носит пуленепробиваемый жилет, а обычно и длинный обоюдоострый нож (с черным лезвием для ночных операций) в ножнах на левом предплечье.

Это его обычная экипировка. Если ожидаются проблемы, он берет с собой дополнительные средства защиты.

Вайолет Макинтер, Боевой Экономист Новой Инквизиции (Уровень С)

Краткое изложение: На самом деле Вайолет ненамного хуже большинства обитателей оккультного андерграунда; она лишь выглядит хуже, поскольку специально работает над этим. Выращенная в нищенских кварталах далеко на юге, Вайолет всегда мечтала о богатстве. Именно ее первый возлюбленный, известный игрок по имени Люис ДеМилл, объяснил ей истинное значение денег. Ради них она вышла замуж за богатого (и мерзкого) человека и проделала все чертовски хорошо, убедившись, что его своевольные детишки от предыдущего брака не унаследуют ни гроша, когда он сыграет в ящик. (Вопреки мнению его детей, они не отравила его. Ей было прекрасно известно, что он вскоре умрет, так что оставалось только поощрять его побольше пить и есть жирную пищу в последние дни жизни, но, если начистоту, ему нужно было не так уж и много поощрения.) Детишки всерьез вознамерились подпортить ее репутацию, стремясь доказать, что это она довела их любимого, безвременно погибшего (распущенного, угасающего) отца. Они даже затащили ее в суд. Ее оправдали, но тяжбы поглотили львиную долю ее долгожданного богатства, так что ей пришлось стать рядовой сотрудницей печатного агентства. Именно в этот момент на нее вышел оперативник Новой Инквизиции. Он нашел ее имя в телефонной книге Люиса. Она согласилась присоединиться - но лишь когда до нее дошли слухи о том, что Люис перешел дорогу Абелю, а его смерть могла быть вызвана неестественными причинами.

Вайолет нравится тот стиль жизни, который ей может обеспечить Абель, и счастлива быть в числе его оракулов - она обладает врожденным даром Плутомантии. Серьезным потрясением для нее было выяснить, что она не может использовать полученные от Абеля деньги, не теряя зарядов своей м'агии, но они быстро нашли способ решить эту проблему. За м'агические услуги он расплачивается с ней материальными товарами - машинами, одеждой, украшениями и подобными дорогими покупками, которые сама она не может совершить, не нарушив табу. После этого она дает совет по инвестициям на бирже (большая часть которых относится к инсайдерской торговле). Таким образом ей удается заработать достаточно денег, чтобы сохранять свою м'агию заряженной, и вести расточительный образ жизни, несмотря на все ее плутомантские заморочки.

(**Заметка:** в сборнике сценариев под названием *Weep* есть короткая история "Конец Парижа, Техас", рассказывающая о предательстве Вайолет Новой Инквизиции, чтобы присоединиться к адепту по имени Нил Бринкер. Она думала, что Бринкер поможет ей получить Великий заряд и, раз уж на то пошло, получила его. Можешь смело использовать или игнорировать это на свое усмотрение.)

Характеристики

Личность: (Водолей) Эгоистичная, но очень милая.

Одержимость: Мистическая связь между нашим внутренним миром и внешним образом.

Очки Жизни: 50

Стимул Гнева: Люди, вербально оскорбляющие ее.

Стимул Страха: (Беспомощность) Физическая угроза. Что удивительно, ей проще перенести непосредственное проявление жестокости, чем *возможность* ее возникновения.

Стимул Благородства: Семья. Вайолет всегда отправляет домой чеки своим родным, даже несмотря на то, что сама не может их навещать. (Они считают, что она замужем за японским бизнесменом.)

(Пр. Переводчика - конец не переведен из-за отсутствия 239 страницы)

Кейдж, Пушечное Мясо НИ

(Пр. Переводчика - не переведено из-за отсутствия 239 страницы)

Секта Обнаженной Богини

Люди издавна мечтали о богинях. Начиная с нежных прикосновений Гуань-Инь и Девы Марии, до неистового гнева Кали или кровавой жажды Хатхор, мужчины и женщины запечатлевали тысячи различных форм божественной женственности. Некоторые из них были Масками для различных членов Незримого Пантеона; но большая же часть не более реальна, чем все остальные боги.

В последние сто лет стало популярным мнение, что все богини древнего мира по сути были одним собирательным образом, которому поклонялись, как таковому. Каждая местная богиня и каждый порнографический набросок времен неолита сходятся к одному и тому же Культу Богини. Исторически это нонсенс, но сама по себе данная концепция оказалась могущественным новым мифом. Некоторые воспользовались им, чтобы продемонстрировать, как эпоха мужской рассудительности затмила века женских суеверий и заблуждений, но другие люди обнаружили в нем зерна истины, живительной мощи.

Неудивительно, что родился культ Богини. Они видят себя современной инкарнацией древней традиции, разработавшей целый набор якобы дошедших из тьмы времен ритуалов и легенд, но в действительности они по большей части являются совершенно новым формированием. По мере того, как миф о Богине отделялся от оккультного андерграунда и начал занимать все более значимое место в обществе обычных людей, его члены стали видеть себя настоящими хранителями мистерий Богини: девственницы, любовницы, матери и старухи одновременно. А затем, в 1996г. Богиня и в самом деле обратилась к ним - но не была услышана. Вместо этого произошел раскол Культа, и зарождающаяся Секта Обнаженной Богини явилась в мир, чтобы получить Ее благословение.

Убеждения Секты о том, что Богиня была чем-то абсолютно новым, дитем новой эры, а не древнейшей, казались старому Культу ересью. Обнаженная Богиня, открывшаяся миру, великолепная, воплощала один ключевой принцип: *соблазнение*, концепт, объединяющий единение и желание, чтобы создать символическую взаимосвязь между чувственной человечностью и таинственной Стратосферой.

Секта открыла силу принципа влечения. На данный момент ей всего несколько лет, но они уже основали новый Путь м'агии, основанный на соблазнении, и несут его учение людям. Поступая так, они распространяют слово Обнаженной Богини: все едины, как во плоти, так и духом, желание - это квантовая механика, страсть - движущая сила Вселенной, а м'агия постоянно находится в движении.

История

Различные группы, организованные одной женщиной во время расцвета спиритуалистического движения в конце викторианской эпохи, вошли в состав Культа Богини, используя архаичные м'агические практики, следуя старыми путями и изобретая их, когда возникала такая потребность. Культ поклонялся Богине, как кормилице, матери, несущей плодородие и распространяющей свое щедрое правление над всем человечеством, несмотря на то, что кое-кто вне Культа рассматривал ее как символ дикой природы и охоты.

М'агия Культа представлена несколькими ритуалами и набором артефактов, которые члены внутреннего круга создают для самих себя. Первоначально артефакты использовались для ритуальных целей, но способны увеличивать жизненную силу и плодовитость, даровать мудрость или озарения, влиять на зло и жестокость. Эти эффекты реальны, но весьма опосредованны, и во многом благодаря этому Культ сумел выйти из области внимания оккультного андерграунда - и *наоборот*.

Дюкам и лордам Культ известен в большей степени из-за входящих в его состав ковенов, которые выглядят неотличимыми от обычных команд новой волны. Есть несколько посвященных в истинное положение вещей, но даже они пришли к выводу, что проще игнорировать Культ, чем пытаться раскрыть его мистерии.

В 1996г. порнографическая актриса перед камерой вознеслась до Стратосферы в качестве неизвестного прежде архетипа. Видеооператор Дафна Ли, стала свидетелем вознесения. Она незамедлительно забрала пленку и тут же пережила что-то вроде видения: она поняла, что видела новое проявление божественного, и теперь на нее возложена миссия.

Дафна бросила своего мужа-неудачника и вместе с пленкой отправилась к своей старой подруге, Андреа Деуч, ставшей первой принявшей новую веру благодаря Дафне. В свою очередь Андреа завербовала третью - Тришу Нирвал. Сила видеозаписи была непреодолима.

Несколько недель спустя женщины обнаружили местное отделение Культа Богини в Чикаго. Они разделили мистерию пережитого Дафной и первоначально обнаружили немалое сходство со своим учением. Но как только старшие и более опытные лидеры Культа обратили внимание на происходящее, все изменилось. Во-первых, идея Богини, проявляющейся через порноактрису, унизительное воплощение оскорбительной мужской власти, была слишком нелицеприятной, чтобы принять ее. Во-вторых, Дафна верила, что произошедшее было рождением нового божества, а вовсе не новой инкарнацией старого - и как следствие, отрицала саму божественность старой Богини. Но пока лидеры Культа препирались по поводу мятежных догм, оригинальная видеозапись привлекала все больше и больше сторонников. Не желая того, Дафна заложила прочный фундамент за пределами Культа.

После нескольких месяцев нарастающих трений, группа Дафны откололась от традиционалистов и основала секту. Экспериментируя с импровизационной, символической м'агией, они открыли принцип соблазнения и занялись изучением способов его использования для обретения могущества. Воспроизводя сексуальные акты Обнаженной Богини, устанавливая символическую взаимосвязь между Ней и собой, секта Дафны научилась использовать Ее силу.

Дафне не было этого известно, но она колебалась где-то посередине между мирами адептов и инкарнаций. В конечном счете ее собственная личность и убеждения достаточно отдалили ее от истинных принципов, способных привести к вознесению, чтобы она смогла основать новый Путь м'агии. Нельзя сказать, что она целиком и полностью соответствовала природе Богини - но была достаточно близка к ней, чтобы суметь прикоснуться к Ее м'агической энергии.

Вскоре триумвират основателей разработал план по преподнесению миру истории Обнаженной Богини. Благодаря дневной работе Андреа в качестве видеооператора на местной телевизионной станции, они собирались поставить пленку в прямой эфир и обратить весь город.

Но каким-то образом их план был раскрыт. Главная запись была похищена, а Триша была жестоко убита магом хаоса. Дафна подозревала Спящих, но до сих пор ей неизвестно, что произошло на самом деле. Она отодвинула свой замысел на задний план - по крайней мере на время. Волнует ее и вопрос о том, не мог ли мстительный Культ посвятить Спящих в ее план.

Численность команды Дафны в Чикаго выросла до нескольких дюжин членов, и с 1999г. они начали создавать небольшие ответвления в дюжинах городов США. В некоторых случаях их послушники мирно принимали контроль над живущими там представителями Культа. В других - обнаруживали членов Культа смертельными врагами. Ересь Секты/Культа все еще слишком свежа и способна привести к открытым проявлениям жестокости.

Из-за м'агических способностей и стремления к увеличению численности, Секта сразу привлекла к себе куда больше влияние оккультного андерграунда, чем Культ в лучшие его годы. В частности, контрабандные копии кассеты с Обнаженной Богиней стали предметом одержимости и противостояния многих дюков и лордов за пределами Секты. Несколько раз это доводило до столь разрушительных конфликтов с НИ, что их исход ставил под угрозу обе стороны.

Позднее в Секте возникли некоторые внутренние трения. Сектантка по имени Эрин Серна, проживающая в Новом Орлеане, решила, что Дафна неверно истолковала принцип соблазнения, пошло сведя его к сексуальным актам в духе Обнаженной Богини, вместо концентрации на смысле происходящего на космическом уровне. Она экспериментировала с альтернативными видами м'агии соблазнения, и не она одна. единомышленники Эрин называют себя Соблазнителями, они исследуют различные виды м'агии оккультного андерграунда, надеясь обнаружить верный путь. Вполне вероятно, что Секта сочтет это ересью.

Организация

Если в кратце, то Секта стремится распространить слово Обнаженной Богини по всему миру. Ощущая острую нехватку оригинала видеозаписи, они столкнулись с определенными трудностями. Убедить людей, что ритуальные сексуальные акты, взятые из низкосортной порнографии, являются ключевыми моментами просвещения, не так уж и просто. Увеличение численности достигается главным образом посредством прямого контакта, что-то вроде метафизического эквивалента Tupperware (Пр. переводчика - американская компания, глобальный прямой продавец потребительских товаров).

Поскольку Секта зациклена на жизни и действиях Обнаженной Богини до Ее вознесения, вторичной целью является изучение Ее смертного опыта с точки зрения мудрости. Перед ними встала странная проблема: в момент вознесения Ее человеческая личность была стерта. Дафне Ли довелось несколько раз работать с этой женщиной, выпивать кофе, шутить, но в момент вознесения Дафна обнаружила, что не может вспомнить ее имени. Она стала просто Обнаженной Богиней. Обезличивающий эффект распространился, подобно кругам на воде, повреждая каждую видеозапись или документ, где фигурировало Ее имя. Эта женщина не так уж и много времени провела в бизнесе и не была особенно известна, так что очень маловероятно, чтобы кто-либо заметил ее стирание.

Используя как ресурсы, так и силу Секты, Дафна вынудила владельцев небольшой порнографической студии продать ей свои активы. Секта переименовала компанию в "Языческое Видео" и выпустила серию кассет, демонстрирующих недолговечную карьеру Обнаженной Богини. Выйти на национальный уровень с этими записями так и не вышло, так что сейчас они просто продаются Сектой с их сайта. Новые фильмы от Секты эксклюзивны и наполнены м'агическими ритуалами и личными свидетельствами, они не покидают пределов Секты. Но по мере того, как число членов возрастало, и отрывались новые отделения, видео-продукция Секты начала играть более значимую роль. Дафна верит, что видео - единственное подходящее средство, для распространения Ее послания, и в данный момент работает над многолетним проектом создания подробной документации о всем пережитом ею.

Секта довольно неохотно вступает в контакт с оккультным андерграундом. Главным интересом Дафны в нем является набор новых членов, но вместо этого распространение пиратских записей вознесения вызвал страх, смятение и суматоху. Секта пережила несколько жестоких столкновений с такими группами, как НИ, у которых сильнейший интерес вызвали мистерии Обнаженной Богини, а кроме того, они стремились к той же цели, что и Дафна. Если Соблазнители из Нового Орлеана преуспеют в поиске Ее личного м'агического Пути, проблемы лишь возрастут - как и в том случае, если более многочисленный, но менее целеустремленный Культ, станет более агрессивным в защите догм и прочих основ своей власти.

Ну а помимо всего этого, где-то там существует Обнаженная Богиня, тайны, которую может открыть новая эра.

Ресурсы

В данный момент секта насчитывает около сотни членов в тринадцати городах. Около двадцати из них - Порноманты. Финансовые ресурсы Секты весьма ограничены и целиком основаны на пожертвования ее членов, она зарегистрирована как некоммерческая организация, расположенная в Чикаго. Там она арендует здание в индустриальном квартале, в котором располагаются и "Языческое Видео", и Секта, и обслуживающий персонал, нанятый Дафной.

Величайший ресурс Секты - ее члены, от обычных новобранцев до просвещенных руководителей. Они сумели завоевать одобрение оккультного андерграунда, благодаря заснятым на пленку историям, но на уважение оккультного андерграунда не купишь чашку горячего кофе.

Члены Секты

Дафна Ли, Императрица

Дафну всегда подавлял тот или иной мужчина - сначала ее отец, затем ее паршивый дружок из старшей школы, Лайонел Купер (который впоследствии стал ее паршивым мужем), ну а после целая вереница горластых директоров порно, с мерзким запахом пота которых был способен справиться лишь еще более мерзкий аромат их сигар. Но теперь - с нее хватит.

Ей явилась Истина, и это была Обнаженная Богиня. В ослепляющий момент вознесения, Дафна осознала, как превратить слабость в силу, а подчинение в руководство. Теперь у нее есть сила, сила Обнаженной Богини. Это не неуклюжая, жесткая сила патриархального мужского мира, подразумевающая принуждение вселенной. А Ее сила предназначена для мирного воплощения желаний. Ей не требуются рабы, поскольку ее сила вдохновляет посвященных добровольцев.

Характеристики

Личность: Долгое время Дафна была очередным угрюмым видеооператором порноиндустрии, но ее недавняя трансформация была столь всеобъемлющей, что просто чудо, что она не угодила в Дом Отречения. Теперь она целеустремленная, уверена в себе и динамична.

Одержимость: Ее одержимостью является м'агическая грань между насильственным стремлением и чистосердечным порывом.

Очки Жизни: 60

Стимул Гнева: Сексисты обоих полов.

Стимул Страха: (Беспомощность) Пауки. Они ей никогда не нравились.

Стимул Благородства: Дафна еще не сформулировала его, но в одном она уверена: благосклонность Богини нужна человечеству. Какую бы форму эта благосклонность не приняла.

Тело: 60 (Крепкая)

Общая Атлетика 15%, Удержать Бухло Внутри 40%, Борьба 35%

Темп: 40 (Неторопливая)

Уклонение 40%, Вождение 30%, Инициатива 20%

Разум: 50 (Посредственная)

Общее Образование 15%, Знание Незримого Пантеона 40%, Внимательность 30%, Производство Видео 35%

Душа: 80 (Целеустремленная)

Обаяние 15%, Исполнение Желаний 50%, Лидерство 50%, Обман 15%, ***М'агия: Порномантия 75%****, Сексуальная Привлекательность 50%*

Жестокость: 2 Загрубевших, 2 Сорванных

Сверхъестественное: 5 Загрубевших, 2 Сорванных

Беспомощность: 1 Загрубевших, 3 Сорванных

Одиночество: 1 Загрубевшая, 0 Сорванных

Самоосознание: 1 Загрубевших, 0 Сорванных

Заметки

Навык Дафны Исполнение Желаний получен ей во время просмотра оригинала с записью Обнаженной Богини. Позднее кассета была украдена, так что у этой способности осталась лишь пара зарядов. Как только она их использует, навык окажется бесполезным, пока она не вернет себе оригинальную кассету.

Имущество

Дафна любит повалять дурака, создавая незначительные артефакты, и обычно носит парочку таковых с собой, называя их "Яблоками Эриды". Они выглядят как небольшие золотые шарики в форме яблок. Они активируются при помощи поцелуя. Как только яблоко будет активировано, любой, кто посмотрит на него, должен сделать успешный бросок Души, или же этого человека охватит страстное желание обладать им. Сопротивление этому желанию вызовет проверку 4 ранга на Беспомощность. На Порномантов все это не действует. Дафна обнаружила это свойство чрезвычайно полезным при ведении переговоров, а также рассчитывает, что если ей придется спасаться от кого-либо бегством, можно будет просто обронить один из артефактов. (Она почерпнула эту идею из мифа о гонке Аталанты.)

Кроме того, Дафна имеет доступ по меньшей мере к дюжине копий записи Обнаженной Богини первого поколения, примерно в два раза большему числу копий второго поколения и может сделать столько копий третьего поколения, сколько потребуется.

Хирам Гантц, Телохранитель Дафны Ли

Хирам простой парень. Когда-то он был боксером и пережил куда больше одного тяжелого удара по голове. Когда его карьера чемпиона подошла к концу, он стал телохранителем порно продюсера, который опасался бандитов, стремящихся вытянуть из него карточные долги. Харам не мог остановить убийц, но устроил им отличную взбучку, пока ему не прострелили кишки и не оставили умирать.

Когда Дафна начала искать обычного телохранителя, Хирам сразу же пришел ей на ум. Не только за его боевые навыки и готовность принять на себя пулю за деньги, но и из-за того, что однажды он участвовал в сцене оргии с самой Богиней.

Хирам был рад вновь стать телохранителем, а наличие множества женщин, желающих заняться с ним сексом, было приятным дополнением. Ему не очень нравится, что они всегда хотят делать это так же, как и в каком-то дурацком фильме, но он не спорит.

Характеристики

Личность: В целом Хирам приветливый малый, ненавязчивый и дружелюбный. Его не так уж и просто вывести из себя, но уж если удастся - берегись.

Одержимость: Бокс. Он не только занимается им, но и страстно придерживается спортивных догм.

Очки Жизни: 70

Стимул Гнева: Люди, в открытую называющие его тупым.

Стимул Страха: (Сверхъестественное) М'агия ущерба. Он видел лишь одного человека, атакованного м'агией (женщину по имени Триша Нирвал), и увиденное ему ни капельки не понравилось.

Стимул Благородства: Защита женщин. Хирам просто старомодный шовинист, полагающий всех женщин беззащитными и нуждающимися в крепком мужском плече. Дафна и остальные культисты ОБ мирятся с этим, поскольку его сексистские взгляды не подразумевают того, что женщины менее умны или работоспособны - они лишь менее хорошие бойцы.

Тело: 70 ("Как За Каменной Стеной")

***Бокс 65%**, Выносливость 50%, Общая Атлетика 20%*

Темп: 70 (Молниеносные Рефлексы)

Уклонение 50%, Вождение 15%, Оружие 30%, Инициатива 50%

Разум: 30 (Тугодум)

Общее Образование 15%, Внимательность 20%, Знание Спорта 25%

Душа: 40 (Приветливый)

Харизма 15%, Запугивание 35%, Обман 20%

Жестокость: 4 Загрубевших, 3 Сорванных

Сверхъестественное: 2 Загрубевших, 3 Сорванных

Беспомощность: 0 Загрубевших, 0 Сорванных

Одиночество: 0 Загрубевшая, 0 Сорванных

Самоосознание: 0 Загрубевших, 0 Сорванных

Имущество

Хирам носит с собой револьвер Redhawk .44 (не лицензированный). Он также носит искусно выполненный пояс, пряжка которого содержит два кастета с трехдюймовыми треугольными лезвиями. Лезвия имеют ширину в пол дюйма и оставляют ужасающе уродливые раны, когда используются для усиления удара (+3 урона).

Люциус Гарсиа, Агент

(аки "Джон Уоллес", аки "Крейг Стойкс")

Ха, этот мелкий мошенник решил надуть не ту женщину. Услышав о Секте Обнаженной Богини, Люциус посчитал, что обнаружит там сборище доверчивых нео-хиппи, созревших и готовых упасть в цепкие объятия откровенной лжи пирамиды власти. Он не имел ни малейшего понятия о том, что (А) м'агия действительно работает, и (Б) людей, способных использовать ее, обдурить невообразимо сложнее.

Дафна специально отметила эту попытку мошенничества, решив унизить Люциуса. Она внушила ему отчаянное желание обладать одной определенной крышкой от Schlitz (пр. Переводчика - марка пива), а затем спустила ее в канализацию прямо на его глазах. Культисты изрядно повеселились, наблюдая, как он пытается забраться в канализационный люк неподалеку. Они были изрядно удивлены, когда несколько часов спустя он вернулся, желая узнать, как именно они это проделали. Ему сказали отвалить. А он вернулся. Они заставили Хирама маленько проучить его. Но он снова вернулся.

В конце концов, Дафна осознала, что он искренен в своем желании присоединиться к секте. Он столкнулся с мощью м'агии и захотел стать ее частью, даже если часть эта будет не особенно большой. С тех пор его навыки оказались весьма полезны в группе, что по распространенному в оккультном андерграунде мнению состояла целиком из женщин.

Характеристики

Личность: Рыбы. Обожает стрессовые и непредсказуемые ситуации.

Одержимость: Люциуса всегда очаровывали человеческие желания и способы, которыми те их воплощали.

Очки Жизни: 40

Стимул Гнева: Люсиус ненавидит страдать из-за ошибок других людей. Это самый быстрый способ заставить его растерять все свое обаяние.

Стимул Страха: (Жестокость) Он ненавидит порезы. Даже зная, что огнестрельные раны куда опаснее, одна мысль о коже, расходящейся под действием ножа, заставляет его нервничать.

Стимул Благородства: Люциус никогда не показывает своего превосходства над теми, кому по его мнению приходится хуже, чем ему самому. Он нередко покупает сендвичи бездомным (хоть и никогда не дает им денег).

Тело: 40 (Жирный)

Общая Атлетика 15%, Борьба 20%, Учтивый Внешний Вид 35%

Темп: 50 (Двигается, Как Танцор)

Танец 15%, Уклонение 30%, Вождение 15%, Инициатива 25%, Ловкие Пальцы 20%

Разум: 50 (Умный)

Общее Образование 15%, Верования Новой Эры 20%, Внимательность 40%, Игра В Покер 20%

Душа: 70 (Свой Парень)

*Харизма 30%, Обман 30%, **Социальный Хамелеон** 55%*

Социальный Хамелеон: Навык позволяет ему держаться будто так и надо, в независимости от ситуации, в которой он оказался. С равным успехом он может провести день в пожарной части, тренировочном лагере милиции и балетной школе, причем в каждом случае все будут уверены, что он идеально подходит для этого места.

Жестокость: 0 Загрубевших, 2 Сорванных

Сверхъестественное: 2 Загрубевших, 2 Сорванных

Беспомощность: 0 Загрубевших, 0 Сорванных

Одиночество: 0 Загрубевшая, 0 Сорванных

Самоосознание: 3 Загрубевших, 0 Сорванных

Андреа Деуч, Жрица Обнаженной Богини

Андреа старая подруга Дафны по колледжу. Они на какое-то время потеряли друг друга из виду, когда Дафна подалась в порно индустрию, а Андреа ушла на телевидение, но даже тогда они не забывали про рождественские открытки. А затем однажды Дафна спросила, может ли они приземлиться на кушетке у Андреа; она разошлась со своим мужем, но это было неважно в сравнении с *настоящими* новостями.

Андреа была рада тому, что Дафна рассталась с Лионелом, но ставила под сомнение то, что Дафна описала как "чудо", пойманное на пленку - пока на самом деле не увидела это. Она стала первой обращенной, а вскоре появились и остальные. Наиболее важной стала Триша Нирвал, коллега, которая планировала помочь Дафне и Андреа пустить запись Обнаженной Богини в прямой эфир во время вечернего выпуска новостей. Каким-то образом их замысел был раскрыт, оригинал пленки похищен, а Триша Нирвал на их глазах разорвана на части злобой Энтропоманта. С тех пор они более не предпринимали попыток поставить в эфир запись Обнаженной Богини.

Сейчас Андреа работает в новостном агенстве WGN (пр. Переводчика - Winners Global Networks) в Чикаго. Хоть она и не репортер (всего лишь оператор одной из камер в студии), но занимает подходящую должность, чтобы держать уши открытыми для проходящих через студию сообщениях о сверхъестественном. Несколько раз она оказала неоценимые услуги всему оккультному сообществу, своевременно предупреждая их о журналистах, слишком близко подобравшихся к истине. Это убедило большую часть чигагских мистиков в том, что Андреи и Секта ОБ смирились с текущим положением дел и заинтересованы в сохранении м'агии в секрете. На самом деле это не совсем так: секта просто хочет быть уверенна в том, что когда правда о м'агии все же всплывет, первым феноменом, о котором узнает общественность, будет именно их.

Характеристики

Личность: Близнец. Большую часть своей жизни Деуч была скептиком, желающим верить - но не слепо.

Одержимость: М'агия.

Очки Жизни: 50

Стимул Гнева: Близорукие эгоисты, стоящие на пути прогресса. (Главным примером является боязливое отношение чикагских дюков, приведшее к предотвращению показа кассеты.)

Стимул Страха: (Беспомощность) Удар электричества. Андреа видела, как одного из ее сокурсников ударило током в колледже, и до сих пор помнит запах. Она всегда дважды проверяет свой источник питания, приступая к съемке.

Стимул Благородства: Просвещать массы об истине относительно Секты Обнаженной Богини.

Тело: 50 (Пухлая)

Общая Атлетика 25%, Споить Собеседника 25%, Борьба 30%

Темп: 45 (Неторопливая)

Игра В Дротики 40%, Уклонение 15%, Вождение 20%, Инициатива 22%

Разум: 60 (Благоразумная)

Электрик 5%, Общее Образование 15%, Знание Незримого Пантеона 13%, Внимательность 30%, Управление Камерой (Видео или Кино) 40%

Душа: 65% (Автономная)

*Харизма 20%, Исполнение Желаний 20%, Обман 20%, **М'агия: Порномантия 55%**, Сексуальная Привлекательность 25%*

Жестокость: 1 Загрубевших, 2 Сорванных

Сверхъестественное: 2 Загрубевших, 1 Сорванных

Беспомощность: 0 Загрубевших, 0 Сорванных

Одиночество: 0 Загрубевшая, 0 Сорванных

Самоосознание: 0 Загрубевших, 0 Сорванных

Заметки

Имей в виду, что, как и у Дафны, ее навык Исполнение Желаний связан с кассетой Обнаженной Богини. В данный момент Андреа не может использовать этот навык, поскольку не имеет зарядов, и не может получить их, пока Секта не вернет запись.

Имущество

Работа Андреа позволяет ей получить доступ к большому количеству аудио-видео оборудования - линзы телеобъективов для самых разнообразных камер, выносные микрофоны, радио микрофоны, свето-усилительные линзы и так далее. Она не может использовать оборудование компании слишком часто, не вызывая при этом подозрений, но время от времени ей удается "позаимствовать" кое-что. Кроме того у нее есть доступ к записи Обнаженной Богини первого поколения, которую она прячет в коробке с пустыми кассетами.

Хлоя Грин, Послушница

Хлоя была впечатлительной молодой женщиной, увлекающейся паранормальным. Рано или поздно она примкнула бы к саентологам или к движению Raelian. Но случилось так, что она наткнулась на Секту Обнаженной Богини, найдя знак на бюллетене книжного магазина новой волны.

Присоединившись к ним, она видела и участвовала в вещах, которые не могла даже представить в своем пригороде среднего класса. Ее родители беспокоятся насчет того, что она рассказывает им о своей группе ("Это что-то вроде поиска богини в самой себе"), и пришли бы в ужас, узнай они, что там происходит на самом деле.

Хлоя и сама порой с трудом принимает эти перемены. С одной стороны, все то, в чем она участвовала, убедило ее в абсолютной, объективной реальности Богини. А с другой, она чувствует себя неуютно, взаимодействуя со структурой и табу, которых придерживается Секта. Ей уже доводилось (неохотно) участвовать в нескольких церемониях, но сомнения не дают ей прикоснуться к истинной силе Богини.

Характеристики

Личность: Рак. Она чувствительна и порой слабохарактерна.

Одержимость: У Хлои нет одержимости (или по крайней мере, пока нет).

Очки Жизни: 45

Стимул Гнева: Люди, принижающие ее за то, что она не работает над своей жизнью как следует. (Они правы, так что это больная тема.)

Стимул Страха: (Самоосознание) Провалиться. Хлоя так боится принять неверное решение, что зачастую не принимает *никакого*.

Стимул Благородства: Переживания других людей. Она очень чувствительна к настроениям окружающих и внимательна к их потребностям.

Тело: 45 (Худощавая)

Общее Образование 20%, Красивая Молодая Девушка 20%, Борьба 15%, Теннис 20%

Темп: 55 (Нервная)

Уклонение 15%, Вождение 15%, Инициатива 25%, Спринт 20%

Разум: 55 (Начитанная)

Английская Литература 20%, Общее Образование 20%, Концепция Новой Эры 15%, Внимательность 20%

Душа: 65 (Интуитивная)

Харизма 30%, Обман 15%, Чтение Людей 50%

Чтение Людей: Навык отражает ее интуицию и чувствительность. Она может использовать его, чтобы получить представление об общем эмоциональном состоянии собеседника.

Жестокость: 0 Загрубевших, 0 Сорванных

Сверхъестественное: 1 Загрубевших, 1 Сорванных

Беспомощность: 1 Загрубевших, 0 Сорванных

Одиночество: 0 Загрубевшая, 0 Сорванных

Самоосознание: 0 Загрубевших, 1 Сорванных

Имущество

Хлоя принадлежит к успешной семье, так что она хорошо одета и водит четырехлетний BMW с откидным верхом.

Мак-Аттак

Не каждый адепт является беззубым отшельником, терзающим реальность в уединении унабомберской лачуги (пр. Переводчика - Унабомбер, американский математик, социальный критик, террорист, известный своей кампанией по рассылке бомб по почте. В 1971 году ушёл жить в хижину без электричества и проточной воды в Линкольне. Там он начал осваивать навыки выживания, чтобы стать самодостаточным). Не каждая инкарнация - необщительный злодей, желающий убивать и старательно скрывающий свой секрет от ничего не подозревающих обывателей. На самом деле есть немало оккультистов - людей с *настоящей* силой, не позеров и не подражателей - которые считают, что мир станет куда более приятным местом, если они смогут в открытую творить свои пугающие обряды. Или по крайней мере тех, кто считает, что *для них* мир станет лучше.

Мак-Аттак это группа - "заговорщиков", если этот термин тебе больше нравится - людей, кто не только верит в м'агию, но и считает, что она должна быть обыденной частью повседневной жизни.

Некоторые Аттакеры (как они себя называют) являются противоположностью Спящих: они верят, что если м'агия перестанет быть чем-то скрытым, то люди более не будут пугаться до седин при одном ее упоминании. Другие Маки (как они также себя называют) желают снять с м'агии покров тайны, чтобы *именно они* обрели наконец-то то уважение (и деньги, и секс), которого заслуживают, но не могут получить. Некоторые мечтают о создании м'агической утопии мирного существования, изобилия и космической гармонии. Другим же видится м'агическая утопия, в которой адепты правят с высоты своего пьедестала, пока их рабы трясутся в страхе.

Люди в Мак-Аттаке нередко расходятся во мнениях, но все они согласны с тем, что устали скрываться и хотят прекратить это. Они также согласны (во всяком случае на словах), что лучшим способом для достижения этой цели является самая большая всемирная сеть ресторанов быстрого питания.

Именно так: Мак-Аттак постиг суть Золотых Арок. (Не то чтобы это было уж очень трудно сделать.) Они вкалывают за заработную плату, словно рабы большого красноголового клоуна, толкаясь у фритюрницы, вымывая жироуловители и продавая тебе колу. Занимаясь всем этим, они время от времени помещают небольшой комок м'агии в посетителей. Они исказили самую основу рынка товаров массового потребления, чтобы поставлять персонифицированные мистические связи.

Из примерно 500 человек, состоящих в Мак-Аттак, около 80% работают или работали на "Шотландца" - как наиболее часто они называют своего нанимателя.

История

Мак-Аттак был основан в 1990г. великой и притягательной инкарнацией Демагога по имени Джанет Кумьяр и толстоватым полоумным Механомантом Дереком Джексоном. Во многом их встреча произошла по воле слепого случая (что бы это ни значило), и оба они испытывали потребность творить добро при помощи м'агии.

Третьим ингредиентом стала Маргарет Брендт, м'агический ученик и посредственный геомант, принесшая в неоперившуюся организацию две важнейшие вещи. Первой стал ритуал по передаче их зарядов несведущим. А второй стало осознание того факта, что нервной системой Америки являются автомагистрали между штатами, и что закусочные с бургерами, расположенные вдоль всех дорог, могут стать превосходным способом отслеживать и влиять на энергетический поток нации.

План был готов: использовать рестораны Шотландца в местах, которые *должны* быть мистически значимыми, чтобы закладывать потаенные заряды в глубины общества США. Дерек использовал зарождающийся в те времена интернет для найма и связи с обширной сетью анонимных участников проекта. Схема работала на ура.

В 1996г. неизвестный убивает Джанет, а Маргарет сбегает. Дерек по умолчанию становится во главе предприятия.

1996 был плохим годом, но именно он позволил сгладить многие острые углы организации. Люди, занявшиеся этим, решили сменить курс и принялись нанимать новых членов, столь же целеустремленных, сколь и они сами. К 1999г. Мак-Аттак был готов попытаться сделать что-то большее.

Их проект "Безопасный и Счастливый Новый Год" был двусторонней атакой. С одной стороны он был направлен на применение случайной м'агии для нейтрализации всеобщего сумасшествия при наступлении нового тысячелетия. Благодаря их усилиям около сорока террористов были посажены в тюрьмы, госпитализированы или (в одном единственном случае) убиты. Со стороны это не кажется столь уж существенным, но к тому, чтобы канун Y2K стал праздничной вечеринкой вместо кровавой бойни, была приложена уйма усилий.

Вторым направлением было применение заклинания под названием Ритуал Света в каждой временной зоне по мере наступления нового года по всей Земле. Часы тысячелетий выкатывали гигантские нули, а Аттакеры выбивались из сил, стараясь привести Стратосферу в гармонию с материальным миром.

Что же конкретно они сделали? Они и сами до конца не уверены в этом. Но это было что-то большое. И оно было хорошим.

Время шло, появлялось все больше новых членов, Мак-Аттак отступил на задний план, и в 2001г. террористы уничтожили Башни-Близнецы.

Теперь некоторые новые Маки лишены каких-либо иллюзий. Некоторым старым Макам кажется, что они чересчур ослабили свою бдительность. И лишь несколько Маков на самой верхушке подумывают, не пора ли снова заявить о себе.

Организация

Интернет позволил Мак-Аттаку создать свой глобальный заговор. У этого ковена имеется два лица. Одно - это разреженный, неопределенно оформленный вебсайт, от случая к случаю перемещающийся от одного свободного хоста к другому, а второе - список рассылки, использующий прокси-сервер для отправки сообщений. Дерек Джексон анонимно контролирует их оба. Защитой от постороннего внимания служит лишь их неопределенность. Джексон потратил уйму времени, стараясь сделать их максимально защищенными от попыток взлома, но пришел к выводу, что это невозможно. Вместо этого он просто положился на то, что уровень шумового сигнала от трафика Мак-Аттак будет достаточно высок, чтобы сделать процесс взлома достаточно запутанным и трудоемким, чтобы кто-либо за пределами ковена мог обратить на него внимание. Точно так же он не размещает там ничего особенно важного, если это только в его силах, хотя большая часть Маков пренебрегает этой мерой безопасности.

Соответственно этот самый лист рассылки представляет собой потенциальное фиаско. Люди спорят, препираются, суетятся, враждуют и - иногда - передают важную информацию и договариваются о каких-либо действиях. Этот лист анонимен в известных пределах, до тех пор, пока его пользователи используют бесплатные аккаунты электронной почты, созданные именно для этих целей. Это не остановит НИ, но является непреодолимой преградой для других, не столь техничных групп. Время от времени люди публикуют там просьбы о помощи: м'агии, персонале или (наиболее часто) денег. Те, кто чувствует себя способным помочь, могут смело браться за дело, обычно отправляя наличность на почтовый ящик. Часто встречаются попытки мошенничества, но наиболее опытные Аттакеры стараются свести их к минимуму.

Веб сайт использует простую парольную схему, подходящую всем наиболее распространенным браузерам. Внутри пользователи могут смотреть, обсуждать и присоединяться к выбранным ими текущим проектам. Не все в списке рассылки имеют доступ к этому сайту. Необходимо быть нанятым Шотландцем и заниматься "Работой" (как называется их деятельность) как минимум год, прежде чем сможешь зайти на сайт. Веб сайт менее оживлен с точки зрения новых сообщений, чем лист рассылки, и в то же время более серьезен, когда речь заходит о проектах.

Существование этого сайта не является тайной для членов основного списка рассылки, ему просто не придают большого значения. Существуют секретные листы рассылок, информация о которых *не* публикуется. Эти листы существуют для обслуживания определенных проектов (таких как "Безопасный и Счастливый Новый Год") или определенных, специфичных направлений (как, например, лист Фенга Веспучи для отслеживания влияния вложенных зарядов на силовые линии Америки).

Онлайн, Аттакеры свободны от либертарианской (пр. Переводчика - либертарианство, реже либертаризм — правовая философия, в основе которой лежит запрет на «агрессивное насилие», то есть запрет на применение силы или угрозы применения силы к другому лицу, или его имуществу, вопреки воле этого лица. Запрет на агрессивное насилие является правовым, а не этическим) анархии. Офлайн, Аттакеры стремятся объединяться в команды (обычно на основе ресторанов, но иногда и по интересам) с широким спектром лидерских структур. Существуют группы Маков с открытой демократией, и есть команды, управляемые харизматичными мелкими тиранами. Клики агентов столь же разнообразны сколь и меню, и форма различных заведений.

Ресурсы

Маки обладают человеческими ресурсами, разнообразием и энтузиазмом, но и только.

Существует множество Аттакеров: около 400 в 1999г. и более 500 в 2002г. Но лишь незначительное их часть может считаться посвященными, способными *и* не абсолютно бесцельными. Тем не менее, многие команды Маков добиваются удивительных результатов просто складывая два из этих трех качеств.

Так как их цели столь широки, а структура так неопределенна, в Мак-Аттаке состоит *множество* самых разных людей. Совершенно не важно, каким именно видом м'агии ты интересуешься - кто-то в листе ей владеет, знает кого-то, кто владеет, или знает того, кто может без устали часами напролет переписываться на эту тему.

И наконец, многие Маки чрезвычайно зациклены на всем, что связано с "Работой" - их миссией и смыслом жизни является слепое служение глобальному оккультному заговору. Они всегда готовы помочь, позволить вздремнуть на своей кушетке, одолжить знакомому Маку несколько баксов до получки и, возможно, даже прикрыть его задницу, когда начнет припекать. Оккультный андерграунд живет по своим собственным правилам, многим из этих наивных сортировщиков бургеров придется пережить весьма грубое пробуждение - но некоторые все же обретут мудрость в добавок к печали. Ну а если нет, то, как за десятилетия доказал красноволосый клоун, всегда есть другие, готовые занять их место.

Дерек Джексон, Тайный Мастер

Дерек очень пуглив. Он был пуглив еще задолго до того момента, как узнал, что существуют люди, кто будет убивать его медленно, если только узнает, где он находится.

Дерека вырос на ферме своего дяди Франца, после того как его родители погибли в автомобильной катастрофе. Франц был одним из последних Механомантов старой школы и научил племянника всему, что знал. После того, как он умер, Дерек забрал большую часть его творений, продал ферму и отправился в Ролла, Миссури, учиться на инженера. Там он и познакомился с Джанет Кумьяр.

Джанет Кумьяр была полной его противоположностью: харизматичная, настойчивая, страстная - и по уши погруженная в оккультизм. Ее восхитили м'агические способности Дерека, и вдвойне поразило то, что он достиг столь многого за пределами так называемого "общества" искателей таинственного.

Вдвоем они основали Мак-Аттак, совместно с оккультным исследователем по имени Маргарет Брендт. Брендт раскопала ритуал, который сделал появление Мак-Аттака возможным, но сама идея принадлежала Джанет. Джанет убедила присоединиться первых членов, Джанет решила какие именно рестораны выбрать для внедрения, и именно Джанет жестоко прикончил неизвестный убийца. Дерек был ее незаметной правой рукой, выполняя всю необходимую и неприглядную работу. Дерек запустил компьютерный лист рассылки, управлял списком пользователей, занимался всей административной работой - и выступил в качестве лидера, когда Джанет погибла, а Маргарет исчезла посреди ночи.

Известный в листе рассылки под ником "Сверхпроводник" (песня, которую он слушал, когда компьютер впервые потребовал от него ввести имя и пароль), Дерек неохотно занял место главы организации. Это лишило его научных званий и аспирантуры, это сожрало большую часть унаследованного им от Франца, это сделало его нервным параноиком, но Дерек продолжает заниматься своим делом, поскольку верит в него.

Характеристики

Личность: Дерек хороший, либеральный парень. Его первым стремлением является предоставить любому кредит доверия, но теперь он знает, что это больше не срабатывает.

Одержимость: М'агическая грань между живым и неживым - что именно делает одно живым существом, а второе грудой запчастей.

Очки Жизни: 60

Стимул Гнева: Оккультные хищники, желающие получить власть над Мак-Аттаком.

Стимул Страха: (Жестокость) Пушки. Дерек не любил охоту, даже когда рос на ферме. Он с явной неохотой купил несколько ружей, чтобы вооружить свои часовые механизмы, но даже это ему не по душе.

Стимул Благородства: Дерек верит, что способен привести людей в новый век м'агического благоденствия. Он искренне верит, что никто не является перманентно злым, и эта вера на самом деле помогла ему превратить нескольких врагов в союзников. Кто знает? Может он и прав.

Тело: 60 (Пухлый)

Общая Атлетика 15%, Сопротивления Ядам и Болезням 45%, Борьба 30%

Темп: 40 (Вялый)

Карточные Фокусы 15%, Уклонение 15%, Вождение 15%, Огнестрельное Оружие 30%, Инициатива 20%

Разум: 70 (Абстрактный Мыслитель)

Использование Компьютера 30%, Общее Образование 15%, Механическая Инженерия 40%, Внимательность 15%

Душа: 70 (В Тихом Омуте Черти Водятся)

*Харизма 15%, Обман 15%, **M'агия: Механомантия 60%**, Написание Агитационных Сообщений 20%*

Жестокость: 2 Загрубевших, 1 Сорванных

Сверхъестественное: 8 Загрубевших, 2 Сорванных

Беспомощность: 1 Загрубевших, 2 Сорванных

Одиночество: 1 Загрубевшая, 0 Сорванных

Самоосознание: 0 Загрубевших, 1 Сорванных

Имущество

Маргарет Врендт дала Дереку и Джанет по копии открытого ей ритуала. Этот ритуал - краеугольный камень силы Мак-Аттака. Они старались быть очень осторожными, предоставляя кому-либо доступ к нему, но когда в процесс вовлечено столько человек, утечки неизбежны...

Ритуал называется Меньшее Соответствие и позволяет заклинателю передать незначительный заряд кому-либо другому. Используя это заклинание, Дипсомант может опрокинуть кружку пива и передать заряд приверженцу другого Пути, который в дальнейшем сможет использовать его для своих собственных заклинаний. Более того, если незначительный заряд будет передан не-адепту, он срабатывает каким-либо спонтанным образом - что-то неожиданное и незапланированное, но чудесное. Никогда невозможно предсказать, какую именно форму примет его "рассеяние", но Маки выяснили следующее:

- Женщина в Индиане использовала свой заряд, чтобы буквально испариться перед несущимся автомобилем. Наблюдатель Мак-Аттака видел, как она исчезла за мгновение до столкновения и снова появилась, когда машина промчалась мимо.

- Студент старших курсов В Луизиане получил ответы на экзамен по химии, продиктованные парой гусениц, карабкающихся по ветке дерева за окном.

- Женщина из провинциальной части Нью-Йорка получила видение, которое привело ее прямиком к тайнику с драгоценностями в окресностях Озер Фингер. (Позднее она стала штатным предсказателем в одной из бульварных газет, но по большей части не предсказала более ничего конкретного.)

Само собой, это лишь наиболее драматичные и очевидные из "рассеяний" среди мириадов распространенных Маками зарядов.

> **Исключение:** Если не-адепт получает незначительный заряд и при этом знает ритуал Меньшего Соответствия, он может воспользоваться им и передать заряд кому-то еще, вместо того, чтобы сталкиваться с последствиями рассеяния в виде спонтанной м'агии. (Именно так многие члены Мак-Аттака, не являющиеся адептами, выполняют свою работу - адепт-руководитель раздает заряды, которые не-адепты впоследствии передают публике.)

Дерек владеет несколькими часовыми механизмами, созданными им для различных целей. Он довел до совершенства дизайн, названный им "прыгун" и выглядящий как странная механическая лягушка с бритвенно-острыми когтями спереди, окружающими вращающиеся сверла. Прыгуны это простейшие автоматические механизмы, запрыгивающие на жертву, вонзающие в нее когти и погружающие сверла в ее плоть. Ударив один раз, они отпрыгивают в сторону и повторяют все по новой. Их характеристики следующие: Темп 30%, Инициатива 10%, Атака 40% (они наносят урон подобно боевым искусствам), 10 очков жизни. Прыгуны весят около фунта и могут прыгать на пять футов вверх. Обычно он носит с собой около 3-4 в своем ранце. Достать их и активировать для боя занимает у него одно действие.

После возвращения из Европы во времена Второй Мировой Войны дядя Франц собрал себе механического телохранителя, окрещенного Германом. Костяшки пальцев Германа были сделаны из гильз с места вторжения в Нормандию, что делает его значимым механизмом. (Вероятно у дяди Франца были враги: Герман разобрался с ними, а их очень глубокие могилы на ферме Франца так и не были обнаружены.) Герман выглядит как вечно недовольный немец пятидесяти-шестидесяти лет с морщинистой, жесткой кожей. Он может говорить, но лишь повторять то, что ему приказали сказать. Дерек говорит окружающим, что Герман его дядя, что уже немного в маразме: механизм проводит большую часть времени, читая библию перед окном во взятом Дереком в аренду доме или подремывая в глубоком кресле. Тем не менее, по команде Дерека он способен порвать взрослого человека на куски. Его характеристики: Тело 70, Темп 80%, Атака 70% (невооруженный, Герман наносит урон как огнестрельное оружие без максимального урона), 70 очков жизни.

Дерек недавно приобрел копию записи Обнаженной Богини третьего поколения и всерьез собирается направить все внимание Мак-Аттака на достижение по-настоящему важной цели.

Харви Дуопоулус, Продающий Гамбургеры Адепт

Возможно ли быть одержимым беспечностью? Кто-то может утверждать что нет, до тех пор пока не встретит Харви Дуопоулуса.

Харви верующий, первое и самое важное. Как и все Энтропоманты, он верит в хаос; а кроме того, он твердо убежден в том, что хаосом нужно *делиться*. Он из тех парней, что говорят: "Эй, как насчет пари: я подброшу монету. Орел, я захлопну руку в кассовом аппарате. Решка, это сделаешь ты. Давай, будет весело!"

Конечно, подобный вид рисков свойственен адептам Энтропомантии, но Харви придерживается теории того, что утопия мира на земле возможна лишь в том случае, если каждый примет и даже будет рад риску и случайности в своей жизни. Его естественное стремление это бунт против власти, но он старается вести себя в рамках, чтобы сохранить работу за прилавком закусочной на шоссе в Декальб, Иллинойс.

Характеристики

Личность: (Стрелец) "Stone Free" (пр. Переводчика - первая песня Джимми Хендрикса) любимая песня Харви.

Одержимость: М'агическая связь между слепым случаем и взвешенным, обдуманным поступком.

Очки Жизни: 60

Стимул Гнева: Люди, пытающиеся управлять им (или другими). "Фашисты, чувак!"

Стимул Страха: (Самоосознание) Харви боится, что однажды он потеряет свое хладнокровие и станет еще одним перепуганным, трясущимся обывателем.

Стимул Благородства: Харви хочет, чтобы все остальные были столь же свободны, как он.

Тело: 60 (Мускулистый)

Общая Атлетика 20%, Катание на Скейте 40%, Борьба 30%

Темп: 60 (Плавный)

Уклонение 55%, Водить Как Бешеный 35%, Инициатива 45%

Разум: 40 (Импульсивный)

Общее Образование 15%, Основы Музыки 15%, Внимательность 20%, Основы Оккультизма 20%

Душа: 60 (Активный)

*Харизма 30%, Обман 15%, **М'агия: Энтропомантия 45%***

Жестокость: 0 Загрубевших, 0 Сорванных

Сверхъестественное: 1 Загрубевших, 1 Сорванных

Беспомощность: 0 Загрубевших, 0 Сорванных

Одиночество: 0 Загрубевшая, 0 Сорванных

Самоосознание: 0 Загрубевших, 0 Сорванных

Имущество

Как и все члены Мак-Аттака, Харви знает наизусть ритуал Меньшего Соответствия.

Моника Барберри, Менеджер и Мак-Аттакер

Моника Барберри управляет закусочной быстрого питания в Центральном Вокзале Нью-Йорка (чаще называемом "Центральной Станцией"). Она находится на работе с 6 утра до 2:30 после полуночи, что ее полностью устраивает: это дает ей возможность собрать клиомантическую энергию с исторической станции раньше других. Кроме того, благодаря своей работе она получает преимущество в наблюдении за станцией и уверенность в том, что ни один другой Клиомант не кормится на ее угодьях.

Монику хорошо знают в разрозненном оккультном андерграунде Нью-Йорка. Даже те, кто посматривают на нее с высока из-за ее фермерского происхождения, уважают ее за знание людей и политики м'агического общества. Никто не знает наверняка, является ли она Аттакером, хотя большая часть тех, кому известно о Маках, подозревают об этом, учитывая место ее работы.

Она большая, немного неряшливая женщина с усталым взглядом и копной красных крашеных волос. Когда она не одета в рабочую униформу, Моника предпочитает длиннополые крестьянские юбки и разноцветные платья.

Характеристики

Личность: Моника из практичных, серьезных людей (что настоящая редкость в оккультном мире).

Одержимость: М'агическое влияние прошлого на настоящее и будущее.

Очки Жизни: 55

Стимул Гнева: Игры с огнем. Ее не волнует, когда люди вокруг валяют дурака, не волнует ее и риск, если на него идут осознанно, но она выходит из себя, когда люди ставят на кон свою жизнь.

Стимул Страха: (Одиночество) Моника не любит открытых пространств. Хоть она и не страдает агорафобией в полной мере, ей комфортнее в лесу, нежели на равнине.

Стимул Благородства: В душе она кормилица. Ей хочется заботиться о людях и знать, что они в безопасности. Вдвойне это относится к детям.

Тело: 55 (Вялая)

Общая Атлетика 15%, Большая и Тяжелая На Подъем 50%, Борьба 20%

Темп: 40 (Осмотрительная)

Уклонение 15%, Вождение 15%, Огнестрельное Оружие 40%, Инициатива 20%

Разум: 65 (Переговорщик)

Общее Образование 20%, История Нью-Йорка 25%, Внимательность 50%

Душа: 60 (Душевная)

*Харизма 30%, Обман 30%, **М'агия: Клиомантия 55%***

Жестокость: 1 Загрубевших, 1 Сорванных

Сверхъестественное: 6 Загрубевших, 2 Сорванных

Беспомощность: 0 Загрубевших, 0 Сорванных

Одиночество: 0 Загрубевшая, 1 Сорванных

Самоосознание: 0 Загрубевших, 0 Сорванных

Имущество

У Моники есть блокнот, в котором она записала ритуал Меньшего Соответствия, как и два других, открытых ею - Снежная Слепота и Поиск Потерянного Тома (оба описаны в главе *М'агия*). Все три описания защищены специальным кодом, известным ей одной. Заметь, это код, а не шифр: каждый символ представляет *слово*, а не всего лишь букву. Его взлом это не то, что ты сможешь сделать на своем компьютере.

В специально созданной для ее комплекции кобуре Моника хранит Glock 17, заряженный экспансивными пулями (максимальный урон 60). В той же кобуре находится обойма с бронебойными патронами.

Всемирное Общество Освобождения

Находясь на пересечении движения ополчения старой школы и антиглобализационными группами новой волны, основным направлением работы Всемирное Общество Освобождения выбрало разрушение иерархической структуры власти. От большого бизнеса и большого правительства до церквей, школ и копов, Всемирное Общество Освобождения желает установить универсальную анархию, и хотят они этого прямо сейчас.

В отличии от многих анархистов, ВОО оправдывает насилие. Они специально продвигают идею уничтожения недвижимости, надеясь изменить человеческое восприятие структур власти. Используя уязвимости и сея вокруг опустошение, ВОО старается продемонстрировать основополагающую слабость нынешней системы.

Во всяком случае так поступают их последователи. Члены ВОО подчеркивают, что сами они не предпринимают непосредственных действий. (Это не совсем так.) Вместо этого, организация обучает другие группы и одиночек мастерству уничтожения. Ограждая себя от знания о настоящей нелегальной деятельности, ВОО надеется держаться на один шаг впереди правительства.

У них есть и тайная цель. Основатели ВОО верят, что получили прямую связь с одним из Вознесшихся Мастеров реальности, самим Комте де Сен-Жерменом. Они говорят, что он показал им видение о конце света и их участии в нем: размазать цивилизации и вызвать финальное освобождение жизненной энергии, способное привести к апокалипсису и началу лучшего мира.

Для ВОО каждый акт насилия - это акт освобождения энергии. Они освобождают потенциал каждого объекта, что уничтожают, каждой иерархии, что рушат, и в особенности каждой жизни, что забирают. Все это соединяется в одно целое. Но все эти объекты, иерархии и люди, имеющие настоящее значение для масс, содержат куда больше внутренней силы, чем коп на углу, так что в качестве целей они выбирают знакомые каждому символы: Уол-Март, Старбакс, Найк, флаг США и так далее.

Помимо всего этого они разыскивают ответ на величайший секрет: как разом высвободить энергию всей планеты. Другими словами, уничтожить мир. Ядерное оружие не подходит, как в общем-то и биологическое. ВОО нужна настоящая сила, настоящее разрушение, чтобы положить конец этой кошмарной эпохе и открыть великолепное новое начало.

История

В 1930г. человек по имени Гай Баллард объявил, что встречался с Вознесшимся Мастером Компте де Сен-Жерменом, когда поднимался на гору Шаста в северной Калифорнии. Сен-Жермен даровал ему по-видимому бесконечный поток мистического знания, который Баллард передал миру в качестве веры "Я ЕСМЬ". В 1954г. последователь "Я ЕСМЬ" Томас Принц откололся от основной группы, чтобы основать "Мост к Свободе", до сих пор следующий мудрости Сен-Жермена и других Вознесшихся Мастеров. В 1961г. Элизабет и Марк Профет присоединились к "Мосту к Свободе", а позже покинули его, чтобы создать "Храм Универсума и Торжества". И в 1974г. человек, назвавшийся Рендалом Дугласом вступил в ряды ХУТ, выйдя из него пять лет спустя, дабы основать "Истинный Орден Сен-Жермена".

Эта последовательность раскалывающихся сект привела к появлению все более и более экстремальных версий оригинальной догмы, порой и вовсе отказываясь от нее в виду "новых посланий" от Сен-Жермена. В Случае с ХУТ этот процесс вылился в создание бомбоубежищ и складов оружия в их анклаве в Монтане, и объявлении Элизабет Профет армагеддона в 1990г. Верные последователи собрались в бункерах, а затем постепенно разбрелись по своим делам, когда ядерная война так и не произошла.

ИОСЖ Ренди Дугласа отрицал предсказание Профет, и в открытую потешался, когда оно так и не сбылось. У него было некоторое количество последователей, проводящих 1980е во Флориде, публикуя трактаты по метафизике трансцендентности и теориям заговора Нового Мирового Порядка. Дуглас утверждал что получает новые инструкции от Сен-Жермена, предписывающие ему уничтожать врагов Вознесшегося Мастера, включая Ватикан, Мировой Банк, Объединенные Нации, Якудза и едва ли не каждого, обличенного хоть какой-либо властью.

К 1998г. ИОСЖ насчитывал две сотни последователей в небольших объединениях по всему миру. Фанатиков ИОСЖ подозревали в совершении двадцати семи убийств в восьми странах, включая гибель трех католических священников, но ни одно не было доказано. Тем временем, Дуглас приказал своему ковену складировать оружие в преддверии конца света и обыскивать оккультный андерграунд в поисках физического воплощения самого Сен-Жермена, в появлении которого на земле в дни приближения конца времен Дуглас был уверен.

Проблема 2000 была переломным моментом для ИОСЖ. Дуглас избежал ошибки Профет, не делая излишне конкретизированных заявлений, но он ожидал хотя бы чего-то, от массовых бунтов до массовых вознесений.

Ну а то, что он в итоге получил, оказалось всемирной вечеринкой. ИОСЖ засели в своих бункерах и бездумно пялились в телеприемники, пока ровным счетом ничего не происходило.

В результате ИОСЖ постигла та же судьба, что и храм Профет. К лету 2000г. количество активных членов ИОСЖ упало до нескольких дюжин, сосредоточенных в Майами, а их официальная компания,

True Orders Enterprises, стала банкротом и была распущена по решению суда.

Ренди Дуглас и его ближайшее окружение, входящее во внутренний круг организации, просто испарились.

Эта группа сформировала Всемирное Общество Освобождения в начале 2001г. Оно базируется в Калифорнии, немного севернее горы Шаста. То, что они создали там, в сущности является террористическим тренировочным лагерем, включающим полосу препятствий, стрельбище, несколько грубых зданий для тактической отработки и так далее. Весь проект обошелся примерно в миллион долларов, полученный путем продажи всего имущества, которым обладал ИОСЖ и члены внутреннего круга. Нынешнее обеспечение ВОО достигается путем производства метамфетамина для продажи по всей территории восточных штатов. В ВОО имеется несколько изолированных друг от друга уровней и путей транспортировки наркотиков.

Воплощая в жизнь свою миссию по обеспечению активных террористических групп инструментами и тренировкой, необходимой им для проведения терактов в штатах, Ренди продолжает следовать своей тайной цели: изучению оккультного андерграунда в надежде обнаружить способ уничтожить этот мир и дать рождение новому.

Организация

ВОО действует очень тихо. Начиная от анархистов Юджина, Орегон, они предлагают тренировку во всем, что только пожелают их "клиенты", совершенно бесплатно. Хочешь научиться взлому замков, стрельбе, взрывному делу, тому, как начать бунт при помощи трех ударов битой, или наилучшему способу захватить самолет? ВОО может помочь.

У них есть несколько общих стандартов. Их профессиональный интерес лежит в области глобальной анархии, так что они не берутся за обучение тех групп, что всего лишь желают заменить одну систему другой - избавление от капитализма, чтобы его сменила фундаменталистская религия, неприемлемо. Но в этих рамках они приветствуют группы едва ли не любой направленности: освобождение подопытных животных, уничтожение ВТО, экологический терроризм, антикорпоративная деятельность, и прочее, и прочее. Само ВОО не занимает ни одной из этих позиций. Они просто стремятся подготовить более эффективных активистов.

По мере проведения тренировки ВОО скрытно внимательнейшим образом изучает проходящих обучение. Люди, чей профессиональный интерес распространяется на оккультный андерграунд, отмечаются как потенциальные рекруты или козлы отпущения. В дальнейшем, если ВОО потребуется что-то в оккультном андерграунде, они связываются со своими выпускниками в нужном городе и просят их об услуге. Некоторые только рады возможности отплатить по счетам.

Тем не менее, таких людей не вводят во внутренний круг ВОО, и именно поэтому ВОО ничего не говорит о Вознесшихся Мастерах или о конце света. Ренди и его команда оставляет все это для себя. Дни несения слова миру прошли. Конец близок. И лидеры ВОО жаждут положить свой палец на кнопку.

Ресурсы

ВОО насчитывает двадцать восемь членов, и все они работают в лагере неподалеку от горы Шасты. Но каждый месяц они выпускают от 3 до 6 учеников, которые теперь доступны для поручений и заданий. Исходя из особенностей террористического андерграунда, многие выпускники просто посылают ВОО ко всем чертям, когда приходит время. Но все больше людей проходит через образовательную систему, так что постепенно легион симпатизирующих ВОО растет.

Набеги ВОО на оккультный андерграунд обычно проводятся теми, кто не имеет ни малейшего понятия о том, во что оказались втянуты. Они получают простое задание, обычно замаскированное, чтобы соответствовать конкретной цели, а после докладывают о результатах.

Ренди интересуют ритуалы. Он верит, что если где-то и есть ключ ко всемирному Армагеддону, то заключается он в ритуале. Он санкционирует миссии по краже оккультных текстов, шпионажу за адептами и просто наблюдению за оккультным андерграундом.

Есть кое-что нервирующее Ренди. Он узнал достаточно, чтобы сделать выводы об участии Мак-Аттака в Проблеме 2000, но в то же время сильно заблуждается на их счет: он считает, что Мак-Аттак это секретное общество под прикрытием гамбургерной империи, работающее напрямую на совет директоров, а именно сама компания несет все бремя ответственности - само собой в сговоре с теневым правительством ЦРУ/АНБ/призраков Tri-Lat. Он искренне верит, что мир готов к массовому вознесению, а большой красноволосый клоун рушит рай для всех людей. Для него они являются абсолютным олицетворением зла, люди, стремящиеся подчинить остальных вечному рабству в тисках укоренившейся власти. Он мечтает уничтожить их, и чтобы отомстить, и чтобы убедиться в том, что следующая возможность появления нового мира не окажется сорвана. Он не видит разницы между "тайным обществом" Мак-Аттака и частными ресторанами - все они весьма и весьма могущественные символы зла, богатые силой, которую он может высвободить, чтобы приблизить конец времен. Эта вендетта настолько близка его личным убеждениям, что Ренди хочет использовать членов своей основной группы в качестве исследователей. Он не доверяет этот секрет никому за пределами внутреннего круга ВОО.

Члены ВОО

Ренди Дуглас, Президент Жизни

Что может быть хуже непредсказуемого, жестокого психопата? Ну, как насчет *умного*, непредсказуемого, жестокого психопата?

Встречайте Ренди Дугласа. Выросший в среде, где в равной степени был представлен Джон Калвин и Джон Бирч, Ренди бунтовал против убеждений своих родителей (в христианстве и расизме), не отвергая их ценностей (месть, личная власть и жестокая, вспыльчивая мутация окраинного американского духа). Ренди не обвиняет негров и евреев в проблемах Америки; он обвиняет транснациональные компании в том, что они душат свободный рынок. Он обвиняет элиту масс-медиа в том, что они скармливают массам умную ложь. Он обвиняет политиков, что держат людей достаточно тупыми, чтобы можно было купить их права и свободы в обмен на хлеб и зрелища. Он обвиняет организованную преступность, он обвиняет организованную религию, он обвиняет, обвиняет, обвиняет.

Ну а самое страшное в том, что стоит тебе пообщаться с ним достаточно долгое время, как все это обретает смысл. Около тридцати человек в Калифорнии слушали его достаточно долго, и они готовы убить и умереть по его приказу.

Ренди Дуглас настоящий фанатик. Как и Лили Морган, он готов пойти на любое злодеяние, чтобы достичь своих целей. Но в отличии от нее, он безумнее пятиколесного велосипеда.

14 сентярбя 2001г. Ренди прибыл в Нью-Йорк а начал работать в качестве волонтера в Ground Zero. Он не был ни возмущен, ни возбужден взрывом 9/11: он был до глубины души охвачен благоговением, поглощен абсолютным почтением. Его совершенно не интересовала идеология исламо-фашизма. Но размах замысла, его абсолютная чудовищность, была силой, которой он не мог сопротивляться.

В течении трех недель он горбатился в руинах, живя на воде и крекерах и веря, что лишь освободившаяся здесь энергия поддерживает в нем жизнь. Уже тогда он был сумасшедшим. 9/11 привило ему комплекс миссии.

Когда он вернулся в ВОО, Ренди привез с собой голову манекена, обнаруженную им в развалинах Мирового Торгового Центра. Он собственноручно раскопал ее, слыша голос из самых глубин своей души. Он поднес ее к лицу, и она поцеловала его. Теперь потрескавшаяся гипсовая голова лежит в коробке под его кроватью, и она шепчет ему все ночи напролет о славе, которую он обретет, создав новый мир на руинах прежнего.

Характеристики

Личность: (Лев) Апокалиптический, ублюдочный ubermensch (пр. Переводчика - «сверхчеловек», выражение, встречавшееся еще в религиозно-мистических сочинениях раннего средневековья, а также у Тассо, Гете и др., стало особенно популярно после Ф. Нитцше — «Так говорил Заратустра». 1883 г.)

Одержимость: Ренжди желает создать новый мир, уничтожив этот любой ценой.

Очки Жизни: 65

Стимул Гнева: Его враги.

Стимул Страха: (Сверхъестественное) Компте де Сен-Жермен. Возможно, это отголосок его кальвинистского воспитания, но Ренди всегда рассматривал Бога, как нечто, чего стоит бояться.

Стимул Благородства: Личная свобода. Ренди верит, что как только получится избавиться от иерархии организованной власти, люди наконец-то смогут продвинуться по духовному пути, что невозможно до тез пор, пока они находятся под каблуком корпораций, правительств и религий.

Тело: 65 (Крепок, Как Гидрант)

Общая Атлетика 20%, Обучение Карате 45%, Сопротивление Пыткам 40%

Темп: 50 (Бдительный)

Уклонение 30%, Вождение 30%, Пушки Всех Видов 50%, Инициатива 40%

Разум: 65 (Проницательный)

Сумасшедшие Теории Альтернативной Истории 45%, Общее Образование 15%, Самодельные Бомбы 30%, Внимательность 50%

Душа: 70 (Харизматичный)

*Аватар: Демагог 40%, Харизма 30%, **Проведение Конституционно Защищенных Выступлений о Ненависти 65%**, Обман 60%*

Жестокость: 7 Загрубевших, 3 Сорванных

Сверхъестественное: 2 Загрубевших, 1 Сорванных

Беспомощность: 0 Загрубевших, 0 Сорванных

Одиночество: 0 Загрубевшая, 0 Сорванных

Самоосознание: 6 Загрубевших, 5 Сорванных

Заметки

Ренди безумен и был таковым многие годы. Его безумие проявляется через паранойю и заблуждение относительно преследования со стороны скрывающихся, законспирированных врагов. Время от времени это заставляет его отвлекаться от действий его *настоящих* противников.

Имущество

Ренди никогда не ходит без опасной бритвы, принадлежавшей его отцу, и пары хромированных Desert Eagle ограниченного выпуска с перламутровыми рукоятками. Он в буквальном смысле слова владеет сотнями единиц огнестрельного оружия и способен в мгновение ока наложить руки на бесчисленное множество иных орудий насилия. Он неизменно носит пуленепробиваемый жилет, как часть своей униформы.

Дарла Купер, Капитан и Главный Тренер

Дарла выросла в милом доме среднего класса в милом городке среднего класса в милом штате среднего класса. Ее родители принадлежали к среднему классу, были католиками и (угадал) были милыми. Более всего в этом мире Дарла ненавидит "милое". Ее родители дали ей куда больше советов, чем любви, и значительно больше беспокойства, нежели предвкушения. Они сделали ее столь беспокоящейся о том, что подумают остальные милые соседи среднего класса, что в конце концов она не выдержала. Давление необходимости быть милой во всем оказалось для нее чрезмерным: она испытывала столь огромное напряжение, беспокоясь о всего одной ошибке, что могла бы разрушить ее жизнь раз и навсегда, о той самой ошибке, о которой ее всегда предупреждали родители, что в конце концов она совершила ее, просто чтобы наконец-то *покончить* со всем этим.

Ее ошибкой стал побег с последующим выходом замуж за гардемарина ВМС США Роджера Дена, после уикенда, проведенного вместе. Удивительно, но на какое-то время женитьба сработала, но лишь по причине того, что Роджер провел девять месяцев их первого совместного года на подводной лодке. Дарла жила на базе и (в значительной степени из любопытства и скуки) начала изучать карате с Морскими Котиками, что какое-то время базировались на Окинаве. Она все схватывала на лету, так что ее инструктор начал уделять ей особое внимание, после того, как они начали спать вместе. Они прекратили это (почти), когда Роджер вернулся домой. Все это продолжалось около двух лет. Ну а потом котиков отправили на Войну в Заливе, где они и погибли (по иронии судьбы из-за инцидента с пролитым топливом) примерно в то же время, когда Дарла узнала, что беременна - а Роджера не было дома несколько месяцев. Врач базы выдал ее Роджеру, когда она сделала аборт, и тот в свою очередь потребовал развода после смертельной схватки с бывшей уже супругой, для прекращения которой потребовались усилия четырех военных копов.

После всех этих событий, она какое-то время плыла по течению, работала официанткой, изучала карате и лелеяла свою горечь по отношению к родителям, Роджеру и погибшему любовнику. Несколько таких лет спустя, она доплыла до того, что в те времена называлось ИОСЖ, что был только рад принять молодую, ожесточенную женщину, отлично знакомую с рукопашным боем. Теперь она возглавляет тренировочную программу ВОО, к своему полному удовлетворению. Она проводит время, прогоняя последователей "Земли Прежде Всего!", юных панков-анархистов и анти-ВТО террористов через суровый режим физических упражнений, методики создания бомб, техники меткой стрельбы и, конечно, карате.

Характеристики

Личность: (Стрелец) Этот свободных дух все еще с ВОО лишь по той причине, что они хорошо обращаются с ней и дают фокус для ее недовольства.

Одержимость: Готовиться к худшему. Ее родители вбили этот концепт в ее мозг давно и прочно.

Очки Жизни: 70

Стимул Гнева: Дарла непреклонна в вопросах превосходства карате Окинавы и активно демонстрирует его преимущества каждому, кто считает, что какие-либо другое боевое искусство лучше.

Стимул Страха: (Беспомощность) В душе Дарлы все еще теплится страх того, что Бог покарает ее за грешную жизнь. Ее охватывает неловкость, когда речь заходит о приверженцах римской-католической церкви, а также местах или имуществе, имеющим к ней отношение.

Стимул Благородства: Возвышение римско-католической церкви. Дарла все еще испытывает чувство вины за сделанный аборт. Чтобы исправить это, она всеми силами защищает детей.

Тело: 70 (Жилистая)

*Общая Атлетика 15%, **Карате Окинавы 66%**, Бег 30%, Плавание 30%*

Темп: 70 (Быстрая Как Гончая)

Уклонение 50%, Вождение 15%, Огнестрельное Оружие 50%, Инициатива 58%

Разум: 45 (Ограниченная)

Общее Образование 15%, Внимательность 15%, Японский Разговорный 25%, Испанский Разговорный 20%

Душа: 50 (Строгая)

Харизма 15%, Обман 45%, Странная Сексуальная Привлекательность, Основанная На Духе Состязания 20%

Жестокость: 5 Загрубевших, 2 Сорванных

Сверхъестественное: 0 Загрубевших, 0 Сорванных

Беспомощность: 0 Загрубевших, 2 Сорванных

Одиночество: 0 Загрубевшая, 2 Сорванных

Самоосознание: 2 Загрубевших, 3 Сорванных

Имущество

В дополнение к бесчисленным стволам и широкому спектру орудий ближнего боя, Дарла обычно носит Glock 17 в своей сумочке в дополнение к кинжалу, стилизированному под использовавшиеся самураями.

Мишель Хаузер, Агент BOO

Мишель Хаузер выглядит как обычный парень. Нет ничего особенного в его поведении, его действиях или его манере речи. Со стороны он смотрится как дружелюбный малый, не навязчивый или громогласный - возможно, в чем-то даже как размазня. Ну ты понимаешь, тот тип приветливого ничтожества, что легко сливается с любым окружением. И большую часть времени это впечатление верно.

Мишель не зацикливается на мелочах, что делает его приятным собеседником, с которым легко иметь дело. Это хорошие новости. Плохие в том, что Мишель придерживается точки зрения, согласно которой этика и человеческая жизнь тоже относятся к "мелочам". Он не придерживается ничего, так что способен на что угодно. Его улыбчивый, вялый фасад - даже не игра: его на самом деле не волнует практически ничего. Но стоит тебе перейти ему дорогу в тех немногих областях, что привлекают его внимание, как он перережет тебе глотку и бросит на ближайшем поле без малейших колебаний.

Единственная цель, на самом деле заботящая Мишеля, это уничтожение правительства. Если ты республиканец, он может кивать, усмехаться и поддерживать разговор на тему производственно-сбытовой экономики или реформ в сфере благотворительности. Если на бампере твоего Volvo наклейка с Гором или Надером, он может выглядеть заинтересованным и говорить о проблемах загрязнения окружающей среды и репродуктивных правах. Его настоящие убеждения колеблются то влево, то вправо от анархо-терроризма. Он ненавидит обличенных большой властью, поскольку они заставляют его чувствовать себя второсортным, и он рассматривает правительство в качестве наиболее властной фигуры из всех.

Ренди Дуглас быстро докопался до истинной сущности и натуры Хаузера и сделал из него превосходного агента по внедрению. Хаузер выглядит совершенно обыденно и ведет себя целиком и полностью нормально; большинство так и не понимают, насколько он безумен, пока не становится слишком поздно.

Характеристики

Личность: У Хаузера осталось не так уж и много личного. Он шифр, заготовка, пустышка.

Одержимость: Хаузер одержим смертью и разрушением. Его анти-правительственная позиция всего лишь обоснование этой страсти.

Очки Жизни: 50

Стимул Гнева: Правительство. *Любое* правительство.

Стимул Страха: (Беспомощность) Мишель боится высоты.

Стимул Благородства: Мишель вежлив и приятен в общении с теми, кого не пытается убить. Лишь к незначительному проценту встреченных им людей он относится с неослабевающей ненавистью, считая попытки убить их чем-то естественным; перед остальными же он предстает, как сама любезность и доброта.

Тело: 50 (Обыкновенный)

Общая Атлетика 30%, Карате Окинавы 50%

Темп: 60 (Ловкий)

Уклонение 30%, Вождение 15%, Огнестрельное Оружие 45%, Инициатива 40%

Разум: 50 (Обычный)

Общее Образование 20%, Внимательность 40%, Теория Политики 20%

Душа: 60 (Компанейский)

***Выглядеть Как Некто, Чтобы Втереться В Доверие 55%**, Харизма 35%*

Жестокость: 7 Загрубевших, 3 Сорванных

Сверхъестественное: 1 Загрубевших, 0 Сорванных

Беспомощность: 0 Загрубевших, 5 Сорванных

Одиночество: 0 Загрубевшая, 0 Сорванных

Самоосознание: 6 Загрубевших, 2 Сорванных

Заметки

Мишель безумен. Его персональные, полу-когерентные фантазии основаны на его собственной неспособности вести себя естественно. Он верит, что является механизмом, генетически запрограммированным правительством, когда еще находился в утробе, и как следствие он не обладает какой-либо моралью или свободой выбора. Он держит этот бред при себе, хоть и вполне способен начать рассказывать эту теорию, пытая или убивая кого-либо достаточно долго, чтобы можно было пообщаться в процессе.

Орден Святого Сессиля

За столетия своего существования м'агия нажила себе множество врагов. Рано или поздно практически каждая организованная религия начинала осуждать паранормальное - причем так поступали даже те из них, что сами были буквально напичканы сверхъестественными элементами. По мере того, как религия становилась все менее и менее м'агической, эта вражда проявлялась все сильнее и явственнее. Одним из наиболее успешных анти-м'агических ковенов является Орден Святого Сессиля, небольшая группа, работающая на римскую католическую церковь.

Официально Орден Святого Сессиля находится под крылом куда более многочисленного ордена Иезуитов. Как и в случае Иезуитов, члены ордена обязаны быть не только монахами, но и священниками, чтобы быть способными проводить обряды экзорцизма. Тем не менее, существуют и бесчисленные монахини, обычные священники и обыватели, работающие на орден.

Конечно, и ранее существовали похожие "инквизиции". Суннитская и шиисткая ветви ислама обе время от времени спонсировали охотников на ведьм, и уж точно не один раввин возносил руки перед лицом созданий тьмы. Но сессильцы (или сессиляне) превзошли их всех. Воспринимаемые большинством более старых религий, как безобидный анахронизм, они несут свое бремя повсеместной борьбы с замыслами Дьявола, даже на фоне уменьшающейся численности и нарастающего скептицизма.

Сессильцы не похожи на Спящих, несмотря на то, что если взглянуть со стороны, обе гоняющие адептов группы выглядят весьма схоже. Спящие не отказываются от м'агии. Они просто хотят сохранить ее для себя. Сессильцы же рассматривают каждый акт м'агической манипуляции, как козни

дьявола, и хотят прекратить их *все*.

История

Тебе не обнаружить истории Святого Сессиля и Мавра нигде, за исключением наиболее секретных библиотек Ватикана. Папа Урбан 5 верил, что если короли Европы получат окончательное доказательство о силе мавританского волшебства, они с куда меньшей вероятностью согласятся на очередной Крестовый Поход. Вместо этого он обнаружил особый монашеский орден, тайно занимающийся поиском и подавлением сил м'агии, он носил название в честь мученика, который принес в лоно Церкви истинное знание о м'агии - и заплатил за это своей жизнью.

В то время как Инквизиция была общественной стороной охоты на колдовство и ересь, Орден Святого Сессиля проверял тех, на кого обычно подозрения не падают - монахи Ордена тихо и без огласки похищали и разбирались с принцами, священниками и даже с некоторыми членами Инквизиции.

Время шло, мир изменялся, но потребность в защите оставалась неизменной. Теперь монахи Ордена Святого Сессиля проходят отличную подготовку, ни в чем не уступающую оперативникам ОВС (пр. Переводчика - Особая воздушная служба, англ. Special Air Service, SAS — подразделение спецназа вооружённых сил Великобритании) или агентам ФБР. Каждое утро они облачаются в броню веры - дополняя его броней из кевлара. Прекрасно оснащенные, великолепно вооруженные и замечательно обученные, монахи Ордена Святого Сесслия лишены страха. Нет ни малейшего повода для сомнений или колебаний. Каждый член ордена готов пожертвовать своей жизнью, чтобы оградить мир от м'агии Сатаны.

Организация

Некоторые утверждают, что у каждой католической епархии имеется экзорцист, готовый ответить на вызов по телефону 24 часа в день, 365 дней в году. Немногие верят в это, не сегодня и не в этот век. Нелепо предполагать, что в каждом доме приходского священника сидит по монаху, которому нечем больше заняться, кроме как ожидать, пока не зазвонит красный телефон, чтобы, возможно, попрактиковаться в своих навыках уничтожения вампиров. Особенно если учесть с каждым годом уменьшающийся приток людей, принимающих католичество; у Церкви просто не хватит человеческих ресурсов, верно?

На самом деле так и *есть*. Не существует достаточного количества экзорцистов, чтобы снабдить ими каждый приход. И все же, у каждого епископа есть номер, по которому можно позвонить, и команда "экспертов" прибудет так быстро, как это только возможно. Эти эксперты будут из Ордена Святого Сессиля.

Так получилось, что сегодня Орден насчитывает менее двухсот человек по всему миру. Будучи по численности близки к Спящим, Сессильцы куда реже имеют дело с настоящими оккультными происшествиями, и значительно чаще сталкиваются с розыгрышами, выдумками и лунатиками.

(Возможно, не будет особым сюрпризом, что за последнее десятилетие Сессильцы на самом деле *помогли* примерно в десять раз большему числу людей, чем Спящие. И еще раз, под "помощью" они имеют в виду далеко не то же самое, что и Спящие.)

Когда в ордене узнают о чем-то подозрительном, они отправляют на место наблюдателя. Наблюдатель не должен ни во что вмешиваться, если только ситуация не критическая. Вместо этого он только собирает информацию и делает вывод, в самом ли деле события имеют сверхъестественную природу.

В большинстве случаев они таковыми не являются, и наблюдатель либо передает дело в местный полицейский участок, либо рекомендует консультацию у психолога, либо просто игнорирует

произошедшее, если оно безвредно. Если же ситуация становится чересчур "горячей" - то есть, если происходит что-то действительно неземное - на сцену выходят другие специалисты.

Сессильцы делят "горячие" инциденты на три вида, каждый из которых имеет свои отличия.

Погони

Если дело доходит до объявления **Погони**, они отправляют экзорциста. Погони бывают разными: многие сверхъестественные феномены, не привлекающие особого внимания общественности, считаются Погонями. По теории сессильцев феномены Погони возникают в тех местах, где грань между Землей и Адом по каким-то причинам истончилась. Если эта Погоня происходит внутри дома, они могут купить его, сравнять с землей и забетонировать поверхность. Если это неосуществимо, они постараются найти иное решение проблемы. Объекты Погони обычно уничтожаются или перевозятся в специальные хранилища Ватикана. Если найти способ уничтожить проблему не выходит, они переходят к политике сдерживания. В наши дни ОСС владеет двумя объектами недвижимости, имеющими постоянный доступ в Иные Места. В обоих случаях, точки доступа похоронены под тоннами камня и цемента, хоть и до сих пор активны.

Погони сессильцев привели их к контактам с демонами, Иными Местами, покинутыми крепостями погибших богоходцев и (однажды) с залом Дома Отречения.

Одержимости

Следующим видом является **Одержимость**, и во многих случаях это именно то, чем кажется. Если демон получает человеческое тело, они стараются извлечь его, совместно с владельцем тела и его близкими. Одержимые могут ожидать своей перевозки в какое-нибудь удаленное место - изолированные и хорошо охраняемые загородные дома наиболее распространены - и незамедлительной обработки. По меньшей мере трое сессильцев посвящают все свое время случаям Одержимости. Одержимому придется выносить очень *громкие* обряды экзорцизма каждые три часа. Помимо этого они проводят интенсивную психотерапию, часто сопровождаемую дозами медикаментов. (Как минимум четверть сессильцев имеет психиатрическое или психологическое образование.) Их свобода действия, диета и посетители весьма ограничены: одержимые "гости" сессильцев в сущности пленники под 24 часовым наблюдением.

Следует заменить, что Одержимость - наиболее частый диагноз, когда в руки сессильцев попадают адепты или инкарнации. Они интерпретируют зацикленность на м'агии и сверхъестественные способности просто, как особый вид демонов.

Методы сессильцев на удивление эффективны против сверхъестественного. (По крайней мере, это становится сюрпризом для большинства адептов, презрительно посмеивающихся, когда мимо проходит священник.) Простое пленение человека, одержимого демоном, может заставить это существо уйти. В конце концов, если оно не может получать то, что хочет, ему лучше поискать себе иной сосуд. Оно может попытать счастья на одном из сессильцев, но в большинстве случаев они весьма тверды духом, что позволяет им успешно сопротивляться одержимости. Сражаясь с демоном, сессильцы также пытаются укрепить (или восстановить) волю человеческого носителя. В игровых терминах они стараются исправить его или ее характеристику Души.

Даже адепты или инкарнации могут быть "вылечены" обработкой сессильцев. Все-таки лишение сна и необычайно агрессивная психологическая обработка в сущности является эффективной промывкой мозгов. Если им удается вызвать у адепта достаточно проверок Самоосознания или Беспомощности, он потеряет свои м'агические силы - но в обмен сможет вернуться в нормальное общество с обычным (хоть и несколько религиозным) мировоззрением, возможно, даже с навыком Парадигмы (см. Глава 3:

Концепция). Инкарнациям в этом отношении проще, поскольку им не требуется быть одержимыми. Тем не менее, заточение оказывается весьма суровым испытанием и для некоторых их них.

Сессильцам доводилось сталкиваться со случаями Одержимости, когда в качестве их жертв выступали маги плоти, адепты хаоса, Дипсоманты, люди, на самом деле одержимые духами, и даже часовые механизмы вместе с Чудовищными Слугами в виде людей. Оба последних случая, однако, быстро повысили до Проявлений.

Проявления

Для сессильцев **Проявление** - это демон из Преисподней, во плоти разгуливающий по земле. В случаях Проявлений на кон ставится все. Сессильцы изолируют цель, окружают, убирают подальше всех свидетелей и уничтожают ее. Не просто "убивают" - они знают способ получше. Как только Проявление прекращает двигаться, они молятся вокруг тела, сжигая его до пепла. После этого они собирают пепел, помещают его в освященную урну и убирают ее в тщательно охраняемый, тайный монастырь, находящийся под постоянной охраной.

Объявление Проявлений положило конец двум Чудовищным Слугам, трем часовым механизмам, нескольким ошибкам, бесчисленному числу духов, пачкам болотных огней и некоторому числу Эпидеромантов, что были расценены как не принадлежащие к человеческому роду.

Ресурсы

Что наиболее очевидно, у сессильцев есть деньги (хоть и не на роскошь), оружие (хоть и лишь для самых крайних случаев) и тренировка (наиболее часто психологическая, хоть и с большой дозой боевой тактики). Но на самом деле это лишь верхушка айсберга.

Они в этом деле уже очень, *очень* давно, даже дольше чем предполагаемое время существования Спящих. Их архивы столкновений необозримы. К несчастью, "уровень шума" в этих сведениях столь высок, что делает их почти столь же неопределенными, как список рассылки Мак-Аттака. Там содержатся ответы на любые вопросы об оккультизме, иногда их число достигает сотен, и, возможно, один из них верный. Но по крайней мере счет в их пользу.

Еще у сессильцев есть вера. Что дает не только солидный уровень навыка Христианской Парадигмы, позволяющий им сражаться с безумием м'агии, но и вселяет своеобразное вдохновение и чистоту, встречающиеся лишь у тех, кто убежден, что сражается на стороне ангелов. Новая Инквизиция, какой бы юной она ни была, куда больше осведомлена о реалиях оккультного мира - но тебе искать придется долго и тщательно, чтобы обнаружить хотя бы одного самопровозглашенного героя в их рядах. С другой стороны, большая же часть сессильцев духовно мотивированы на великодушную помощь окружающим и спасение мира. Делает ли их это героями или фанатиками, зависит от того, считают они тебя демоном или нет.

Наконец, наиболее, возможно, важным является то, что сессильцы относятся к католической церкви. Большей ее части ничего не известно о сверхъестественном, ее фракции порой в корне отличаются друг от друга, а "борьба с демоническими воплощениями" находится едва ли не в самом низу ее списка приоритетов. Но она всемирна, огромна и несомненно присматривает за своими владениями.

Отец Джозе Каррило, Сокрушающий Козни Дьявола

Отец Каррило гражданин Эль Сальвадора и бывший приверженец Сандинистского Фронта Национального Освобождения Никарагуа. Он провел немало времени, скрываясь от проводящих зачистки отрядов правых и проповедуя надежду угнетенным, пока однажды не повстречал группу

крестьян, обладающих своей собственной защитой от обеих сторон конфликта. Они издавали странные крики, подражая птицам, после чего с гор и деревьев спускались жуткие, бесформенные твари, разрывающие на части любых нарушителей. Отец Каррило чудом спасся, но когда его епископ сказал, что прибыла группа экзорцистов, настоял на своем участии в походе в джунгли. Экзорцистов (из Ордена Святого Сессиля) впечатлило его мужество перед лицом сверхъестественного зла, так что они порекомендовали принять его в орден. В свою очередь, Джозе убедился, что существуют угрозы пострашнее боевиков. Он согласился вступить в Орден и выкладывался на тренировках по полной.

Джозе по большей части специализируется на экзорцизме Южной и Центральной Америки, но недавно его прошлое и опыт привели его в Соединенные Штаты. Он подозревает группу наркоторговцев в использовании черной м'агии для транспортировки наркотиков в Северную Америку.

Джозе все еще является убежденным коммунистом, но политические убеждения уступают его вере. Он не любит убивать людей и вплоть до этого момента умудрялся избегать этого.

Характеристики

Личность: (Телец) Он боец, способный преодолеть большинство препятствий.

Одержимость: Отец Каррило желает смести сверхъестественное с лица земли.

Очки Жизни: 65

Стимул Гнева: Угнетение, а в особенности политически санкционированное насилие.

Стимул Страха: (Самосознание) Отец Джозе опасается, что может зайти слишком далеко по пути своей ненависти к силам зла и потерять любовь Христа.

Стимул Благородства: Защитить мир от козней дьявола - в частности от всего сверхъестественного.

Тело: 65 (Крепкий)

Общая Атлетика 50%, Дзюдо 55%

Темп: 65 (Грациозный)

Уклонение 50%, Вождение 45%, Огнестрельное Оружие 45%, Инициатива 45%

Разум: 65 (Сосредоточенный)

Общее Образование 20%, Внимательность 50%, Оккультные Контрмеры 45%, Парадигма: Христианство 60%, Теология 30%

Душа: 65 (Истинно Верующий)

Харизма 30%, Обман 45%, ***Молитва 65%***

Парадигма: Христианство. Отец Каррило может совершить проверку этого навыка, чтобы избежать эффектов проваленной проверки безумия по шкале Сверхъестественного. В замен он приобрел постоянную сорванную метку на шкале Самоосознания.

Молитва. Если отец Каррило попадет под воздействие м'агии или будет подчинен с ее помощью как ментально, так и эмоционально, он может совершить проверку Молитвы, чтобы

избавиться от этого эффекта.

Жестокость: 5 Загрубевших, 2 Сорванных

Сверхъестественное: 5 Загрубевших, 1 Сорванных

Беспомощность: 0 Загрубевших, 2 Сорванных

Одиночество: 0 Загрубевшая, 0 Сорванных

Самоосознание: 1 Загрубевших, 1 Сорванных

Имущество

В дополнение к своему кресту, Библии и святой воде отец Каррило обычно носит две пары наручников, один-два перцовых баллончика и охотничий нож. Если он ожидает настоящих проблем, то вооружается полуавтоматическим Desert Eagle и автоматом MP5, предоставленным католической церковью.

Храм Избранных Сатаной

Отличный пример невежественного м'агического ковена, самозваный "Храм Избранных Сатаной" на самом деле представляет из себя банду из дюжины или около того бестолковых провинциальных подростков в Нью-Джерси, которым больше нечем заняться, кроме как одеваться во все черное, рисовать пентаграммы, слушать "сатанинский" тяжелый металл и тратить время за досками для спиритических сеансов. Как и бесчисленному множеству аналогичных пустоголовых по всей Америке рано или поздно им бы это все надоело, если бы одному из них не довелось преуспеть с проколом пелены и вызовом демона.

История

В 1999г. косящая под сатаниста девчонка по имени Джуди Бруди воспользовалась стандартной доской Уиджа и провела ритуал на кладбище в канун Дня Всех Святых. Она была шокирована, обнаружив себя беспомощным пассажиром в собственном теле, находясь в какой-то забегаловке и тратя 60$ на мучительно острую мексиканскую еду, употребление которой Джуди обычно предпочитала избегать. К чести ее будет сказано, ей удалось сохранить рассудок и вернуть контроль над телом, пока овладевший ей демон отвлекся на рвоту полупереваренными кусками халапеньо. Ее терзал вопрос, что за "дух бездны" вселился в нее. Демон был только рад подыграть и назвался "Газадрилом... эмм, лордом обжорства." После этого Газадрил предложил обучить Джуди вызову других демонов по ее желанию в обмен на возможность время от времени получать доступ к телу девушки, чтобы вкусить смертной жизни. Контр-предложением Джуди была помощь в вызове демонов, которые смогут вселяться только в других. Газадрила это устраивало.

Вот так Джуди стала верховным священником Храма Избранных Сатаной. Ее любимый демон Газадрил на самом деле душа проблемной, но не жестокой женщины по имени Лиза Киснерос, погибшая в 1984г. - хоть Джуди об этом и не знает. Газадрил обучил ее вызову демонов и помещению их в тела желающих этого последователей. Вскоре она уже была занята, заключая сделки между подростками и духами покойников.

Сейчас Джуди называет себя "Ребекка ДеГоуэл" (произносится как DAY-goo-WELL). Она снимает ветхий дом, где ее приятели зависают, закатывают вечеринки, слушают Мерлина Менсона и поклоняются демонам. У нее также есть набор демонов, с которыми она может связаться и что-то вроде перечня рангов предоставляемых им услуг.

Члены Храма вскоре станут горячей, текучей кучкой паранормального шлака, если только "Ребекка" не окажется достаточно умелой, чтобы обучиться экзорцизму в дополнение к призыву. Тем не менее, ей уже довелось вызвать двух демонов, с которыми она не смогла совладать. В каждом из случаев, как только им досталось тело, они поспешно сваливали. Один из них засветился в списке *Самых Разыскиваемых Людей Америки* по подозрению в массовом убийстве.

С тех пор Ребекка куда более осторожна с телами, что она одалживает "павшим". В частности, она приковывает их цепью, прежде чем поместить демона внутрь. (Это отлично срабатывает с подростками: для большинства это добавляет атмосферности.)

Организация

Дети соглашаются стать вместилищем демона на сутки в обмен на на обещание "благосклонности Владыки Ада". Большинство ее культистов соглашаются расстаться со свободой воли на короткий период, просто потому что это *круто*, но сама Джуди преследует куда более сложную цель. Она выяснила, как именно следует изгонять демонов, что дает ей средство воздействия на них. (Она использует крест и украденную святую воду; в действительности же собственный, врожденный мистический потенциал и силу воли, но к счастью это работает.) Теперь она может не только вернуть их в мир живых, но и отравить обратно. Демоны осознали, что работа с ней позволяет им получать тела с минимумом усилий, тогда как попытки перейти ей дорогу приводят к аннуляции пропуска в этот диснейленд.

Джуди хочет того же, что и каждая, слегка раздражительная двадцатилетняя девушка: м'агическую силу, собственный дом, классную одежду и простой способ послать подальше своих родителей. Соответственно, наиболее частым условием для "демонов", которых она призывает, являются легкие деньги. Ей пришлось отказаться от услуг пары вместилищ демонической сущности грабителей, но в конце концов получила демона, назвавшегося "Маммоном", который пообещал ей кучу денег, если только она обеспечит ему непрерывный поток молоденьких девочек. Несколько знакомых Джуди нимфеток-сатанисток согласились переспать с демоном ("Само собой... мой темный мастер... наградит тебя... в конце времен... быстрее... чем остальных..."), и Маммон начал подтасовывать результаты скачек, чтобы Джуди могла подзаработать. (Одержимые демонами могут общаться с лошадьми, как и с большинством остальных животных; несколько избирательных бесед каждый раз безошибочно определяют победителя.)

Ресурсы

Не так уж и много. Несколько тысяч баксов. Один на самом деле клевый кабриолет для личного пользования Ребекки. (Номера выглядят как "D G00L"). Обшарпанный дом. Контакты с рядом демонов с достаточно разумными потребностями, вроде одержимости мексиканской пищей, или горячим подростковым сексом, или того парня, что просто хочет быть уверенным, что собственноручно построенный им дом, не будет изъят за долги или снесен.

Наиболее важным ресурсом является Ребекка - в частности, ее способность изгонять демонов. Без этого демоны получили бы полную власть, без тормозов. Поэтому ее "друзья" ведут себя достойно восхищения, держа свои аппетиты в узде, но лишь по причине того, что неспособны уничтожить душу кого-либо из их носителей. (Ну, с двумя вышеупомянутыми исключениями.)

Ребекка ДеГоуэл, "Лидер Сатанистов"

Джуди Бруди/Ребекка ДеГоуэл избалованная молодая женщина, играющая в оккультный вариант русской рулетки.

Характеристики

Личность: Ребекка ведет себя как само олицетворение Льва: она самодовольна, высокомерна и пренебрежительна к окружающим, кто тем не менее ищет ее расположения.

Одержимость: М'агия. Ребекка всегда находила привлекательность в запрещенности оккультизма.

Очки Жизни: 50

Стимул Гнева: Любой, умаляющий ее заслуги или относящийся к ней с пренебрежением.

Стимул Страха: (Беспомощность) Ребекка искренне боится показаться сентиментальной или эмоционально слабой.

Стимул Благородства: Независимость. Ребекка верит, что люди должны быть свободны и заниматься тем, что им нравится (пока они не переходят ей дорогу).

Тело: 50 (Стройная)

Танцы 25%, Общая Атлетика 15%, Борьба 15%

Темп: 50 (Подвижная)

Уклонение 30%, Вождение 15%, Инициатива 25%, Нелицензированное Огнестрельное Оружие 1%

Разум: 50 (Развита Не По Годам)

Общее Образование 15%, Внимательность 15%, История Оккультизма 15%

Душа: 80 (Сверхчувствительная)

Харизма 15%, Отдавать Приказы Окружающим 40%, Обман 40%, ***Призывать Демонов И Отправлять Их Обратно 60%***

Жестокость: 2 Загрубевших, 2 Сорванных

Сверхъестественное: 4 Загрубевших, 0 Сорванных

Беспомощность: 1 Загрубевших, 1 Сорванных

Одиночество: 0 Загрубевшая, 1 Сорванных

Самоосознание: 1 Загрубевших, 0 Сорванных

Имущество

Ребекка недавно приобрела револьвер Colt Viper и двустволку со спиленным стволом (содержит два заряда, дробь 20 калибра, максимальный урон 60).

Тьюстон Джозеф "Т. Джо" Уолтерс

Тьюстон "Т. Джо" Уолтерс происходит из того же пригорода среднего класса, что и Ребекка, а его навыки и характеристики могут служить шаблоном для половины членов Храма Избранных Сатаной.

Т. Джо около недели был парнем Ребекки, еще в те времена, когда она была Джуди. Он так и не воспользовался этими отношениями на 100%, когда она отшила его, так что он играет роль ее "хорошего друга", в тайне надеясь, что они снова сойдутся.

Т. Джо испытывает мазохистское возбуждение, будучи одержим демоном, а его готовность поделиться своим телом обеспечила ему немалое влияние в Храме Избранных Сатаной. Он начал подумывать о том, чтобы самостоятельно призвать некоторых демонов, чтобы иметь возможность заключать свои собственные сделки с "инфернальными силами". До сих пор его слишком пугала такая мысль, но он мечтает отобрать контроль над храмом у Ребекки, чтобы показать ей, кто на самом деле управляет ситуацией...

Как и многие члены ХИС, Джо живет со своими родителями, но проводит немало времени в доме, который снимает Ребекка для использования в качестве храма.

Характеристики

Личность: Т. Джо искренний последователь, но мечтает о восхищении и уважении, что сопровождают пост лидера.

Одержимость: Эгоизм.

Очки Жизни: 50, но он бросается в бегство, как только будет ранен до крови, атакован с применением оружия или получит более 10 очков урона.

Стимул Гнева: Любой, кто указывает на нелицеприятную правду о его личности (т.е. "Ты большой, слабовольный неудачник.")

Стимул Страха: (Беспомощность) Быть пойманным своими родителями и выброшенным из дома.

Стимул Благородства: Т. Джо столь же добр и дружелюбен к тем, кто смотрит на него с восхищением, сколь завистлив и жесток к принижающим его достоинство.

Тело: 50 (Молод И Здоров)

Общая Атлетика 20%, Отойти От Результатов Попойки 40%, Борьба 20%

Темп: 50 (Неутомимый)

***Уклонение 50%**, Вождение 15%, Инициатива 25%, Уличный Баскетбол 25%*

Разум: 50 (До Наивного Циничен)

Общее Образование 15%, Внимательность 15%, Знание Сатанинских Рок Банд 40%

Душа: 50 (Умышленно Невоздержан)

Харизма 15%, Обман 30%, Делать Расплывчатые Угрозы 30%

Жестокость: 0 Загрубевших, 0 Сорванных

Сверхъестественное: 3 Загрубевших, 1 Сорванных

Беспомощность: 0 Загрубевших, 1 Сорванных

Одиночество: 0 Загрубевшая, 1 Сорванных

Самоосознание: 0 Загрубевших, 1 Сорванных

Имущество

Только поношенная легкая черная жилетка и старая машина его отца, не больше.

Джози Рид, Сатанинский Приспешник

Прошел слух, что в пригороде есть сумасшедшая телка, у которой есть дом, где можно зависнуть. Все, что для этого нужно, так это приобщиться ко всей этой дьяволопоклоннической галиматье.

Вот это и достигло ушей Джози Рид. И прозвучало это куда лучше, чем альтернатива со сном под мостом. С тех пор, как она показалась там и "посвятила свою душу Сатане", она обнаружила, что во всем этом есть кое-что большее - происходит что-то на самом деле странное, включающее появление кровавых пятен на стенах, перемещающуюся по комнате мебель и прочие странные вещи. Джуди избежала "оседлания" демонами, что было благосклонно воспринято большей частью сатанистов - это позволяет им смотреть на нее свысока, даже если их пугает ее "уличное происхождение". Существует молчаливое соглашение. Джози присматривает за домом, убеждается, что никто не будет слишком сильно шуметь, выбрасывает пивные бутылки с одноразовыми тарелками и вышвыривает тех, кто слишком чудит на церемониях. Взамен она может жить тут сколько пожелает и отмывает деньги Ребекки, полученные от демонов.

Кроме нее есть еще 3-5 беспризорников, проживающих в Храме, как и Джози. Некоторые из них позволяют демонам вселяться в них, иные (как Джози) отказываются. Тем не менее, все они будут драться за свой дом. Но они не вызовут копов, что бы не происходило.

Характеристики

Личность: Джози недоверчива, замкнута и угрюма. Она сбежала из приемной семьи и не нашла жизнь на улице сколь-нибудь более приятной. Ей не нравятся ни Ребекка, ни Храм, но уж точно они не нравятся ей меньше, чем имеющиеся альтернативы.

Одержимость: у Джози нет одержимости.

Очки Жизни: 40

Стимул Гнева: Любой, пытающийся навредить ей.

Стимул Страха: (Беспомощность) Вернуться в дом ее приемной семьи.

Стимул Благородства: Джози защищает таких же, как она сама - людей, у которых просто нет другого выбора.

Тело: 40 (Слабая)

Борьба 40%, Общая Атлетика 15%

Темп: 50 (Нервная)

Бежать Без Оглядки 30%, Уклонение 50%, Вождение 15%, Инициатива 40%

Разум: 50 (Выросшая На Улице)

Общее Образование 15%, Внимательность 45%

Душа: 50 (Раздражительная)

Вызвать Жалость (Харизма) 30%, Обман 30%

Жестокость: 2 Загрубевших, 2 Сорванных

Сверхъестественное: 2 Загрубевших, 2 Сорванных

Беспомощность: 1 Загрубевших, 1 Сорванных

Одиночество: 1 Загрубевшая, 1 Сорванных

Самоосознание: 1 Загрубевших, 0 Сорванных

Имущество

Джози всегда носит при себе охотничий нож.

Уличные Персонажи Ведущего

Джим Смит

Во всяком случае "Джим Смит" это именно то, что написано в его водительских правах. Однако, более близкое изучение открывает тот факт, что все это всего лишь великолепная подделка.

"Джим" так же звался "Томом", "Годфри", "Тотубо", "Джонасом", "Боумедином", "Конгорисом", "Георгом", "Франклином" и "Эмбидвил" - все это лишь несколько примеров. У него весьма своеобразное психологическое отклонение. Психиатр как-то поставил ему диагноз Множественное Расстройство Личности, но психолог не согласился, назвав его случаем "компульсивной замены личности". Вовлеченный в процесс невролог пришел к мнению, что это повреждение мозга "Джима" оказало непоправимое воздействие на чувство самоидентификации. Ну а потом пациент сбежал из психушки, так что врачам осталось только спорить о диагнозе без его участия.

У Джима нет фиксированной личности. Также он не способен вспомнить свое прошлое, зачастую выдумывая его на ходу и придерживаясь его с предельной искренностью. Его акцент, когда он жил в Аризоне, выдавал в нем жители северной Африки, но с тех пор он поменял множество речевых паттернов. Кому-то он может встретиться как нелегальный иммигрант из Судана, скрывающийся от УВИН(INS - Immigration and Naturalization Service, Управление по вопросам иммиграции и натурализации), ошибочно подозревающих его в связях с Аль-Каидой. Другому, как служащий местной газовой станции, проведший здесь всю свою жизнь. Или канадским туристом. Или специалистом ФБР по контртерроризму. Или безработным продавцом обуви. Или британским пилотом вертолета, старающимся выяснить, что США скрывают в Зоне 51.

Иногда он сохраняет одну и ту же личность дни напролет. Временами он является одним и тем же человеком, когда ведет продолжительные дела с кем-либо. Никто не знает наверняка, кем он, черт его подери, является, но если тебе доведется пообщаться с ним достаточно долго, станет понятно, что для него не в новинку влипать в неприятности. Он умеет обращаться с любым оружием, от пушек до мачете, с одинаковой легкостью. Более того, когда он представлял себя силой Кали, он

продемонстрировал изрядное умение и искушенность в технике проведения пыток.

Люди, имеющие представление об оккультном андерграунде, могут быть еще более озадачены. Случаи применения м'агии *нисколько* не впечатляют его - иногда. Возможно, дело в том, что его прошлое было пресыщено подобными событиями. Возможно, причиной является чрезвычайная закоренелость его "настоящей" личности (если таковая вообще существует). Может быть, на самом деле он является агентом Отречения, но не помнит об этом (или помнит, но скрывает).

Если ты заговоришь с ним об оккультизме, Джим скорее всего сфабрикует себе оккультную предысторию. Она может быть убедительной, может вызывать недоверие, может даже содержать какую-то часть истины. Но одно совершенно точно - под меняющимися масками не окажется настоящего человека.

Как персонаж Ведущего, Джим может стать пугающим источником отвлекающих маневров и плохих советов. А стоит тебе разместить хоты бы *одну частицу* поддающейся проверке правды за этим дымовым экраном, как он сможет стать неразрешимой загадкой для твоих игроков.

Характеристики

Личность: Меняется день ото дня, но обычно весьма самоуверен.

Одержимость: У Джима нет одержимости.

Очки Жизни: 60

Стимул Гнева: Лишиться свободы.

Стимул Страха: (Жестокость) Бесполезность.

Стимул Благородства: Неважно, кем он является, Джим всегда внимателен к старшим.

Тело: 60 (Тощий)

Уличная Драка 45%, Общая Атлетика 25%, Бег 20%

Темп: 60 (Выносливый)

Уклонение 30%, Вождение 30%, Перестрелка 40%, Инициатива 50%

Разум: 60 (Четко Формулирующий Свои Мысли)

Общее Образование 25%, Внимательность 45%, Знание Арабского 35%, Знание Английского 45%, Знание Французского 20%, Знание Суахили 50%

Душа: 60 (Убедительный)

Харизма 60%, Обман 60%

Жестокость: ? Загрубевших, ? Сорванных

Сверхъестественное: ? Загрубевших, ? Сорванных

Беспомощность: ? Загрубевших, ? Сорванных

Одиночество: ? Загрубевшая, ? Сорванных

Самоосознание: ? Загрубевших, ? Сорванных

Имущество

Немного одежды, немного налички, подержанный пистолет.

Заметки

Когда дело доходит до проверок безумия, просто позволь ему провалиться или преуспеть, в зависимости от (1) используемой в данный момент личности и (2) того, что лучше для сюжета.

Используй его навык Обмана, *только* в тех случаях, когда он произносит что-либо, являющееся ложью для его нынешней личности. В тех случаях, когда его иллюзорная персона считает, что говорит правду, ложь не может быть распознана.

Молли Уилсон, Распаковщица

Молли водитель такси средних лет, работающая по всему городу. Она называет себя "распаковщицей", и лучшей частью ее работы является подвоз людей из аэропорта. В частности, ей хочется быть там, когда кто-нибудь возвращается из поездки или после какого-либо интересного приключения, потому что в таком случае она будет первой, кто услышит его рассказ. Молли верит, что рассказывая о произошедшем в первый раз, говорящий все еще находится в этом переживании. Он говорит о чем-то, что все еще реально для него. Рассказывая Молли о событии, он тем самым придает пережитому завершенный вид, и оно превращается в историю. В следующий раз, когда он расскажет кому-либо о своей поездке, это будет всего лишь анекдот за пределами личного опыта. Только в такси Молии говорящий все еще посреди произошедшего, рассказывая о нем с точки зрения свидетеля, а не стороннего наблюдателя.

Молли верит, что процесс превращения опыта в историю содержит в себе м'агию. Для нее поездка на такси из аэропорта - некая пограничная область, символическое путешествие, преобразующее самую суть пережитого в завершенную байку. Как водитель такси в течении всего этого процесса, Молли становится шаманом или проводником - и после забирает частичку этого опыта с собой.

До сих пор Молли не имела контактов с оккультным андерграундом. Она самоучка, одержимо изучающая м'агические практики доиндустриального человечества и ищущая современные аналогии в своей собственной жизни. Она занимается этим проектом по распаковочному извозу уже два года, но сейчас она уже готова перейти на новый уровень м'агических исследований.

Возможно, Молли сможет стать каким-нибудь адептом или инкарнацией. Ее интересы могут привести в локальный ковен, а роль водителя такси и привычка собирать истории людей может стать весьма и весьма полезной для правильных - или неправильных - людей.

Характеристики

Личность: Деревенская ведьма. Когда-нибудь Молли сожгут из-за ее образа жизни и манеры поведения. Она чужак у себя на родине, ее разум живет в месте, совершенно отличном от обыденного мира вокруг нее.

Одержимость: Молли верит, что м'агия - это шаблон, который можно наложить практически на любого человека или эпоху. Изучая м'агические техники древних времен, она старается открыть и применить шаблон для трансформации реальности.

Очки Жизни: 35

Стимул Гнева: Насмешка. Она приходит в ярость, когда кто-либо с презрением общается с ней или ее знакомыми.

Стимул Страха: (Одиночество) Любая серьезная ошибка или неудача в поисках грозят превратить ее жизнь в мусор, безжизненную обыденность, оставив ее наедине с надеждами.

Стимул Благородства: Иммигранты. Она сотрудничает с множеством иностранцев, помогая им адаптироваться на новом месте.

Тело: 35 (Неприметная)

Общая Атлетика 15%, Борьба 15%, Йога 35%

Темп: 60 (Реактивная)

Уклонение 15%, Вождение 55%, Инициатива 35%

Разум: 50 (Решительная)

***Антрополог Самоучка 50%**, Маскировка 20%, Внимательность 45%*

Душа: 75 (Эмпат)

Харизма 40%, Обман 35%, Расскажи Мне Все 45%

Расскажи Мне Все. Молли умеет в сжатые сроки заставить людей рассказать ей о себе. Они не станут затрагивать на самом деле личные стороны своей жизни, но считают ее доверенный лицом и болтают с ней более открыто и эмоционально, нежели с остальными.

Жестокость: 0 Загрубевших, 1 Сорванных

Сверхъестественное: 0 Загрубевших, 0 Сорванных

Беспомощность: 0 Загрубевших, 1 Сорванных

Одиночество: 1 Загрубевшая, 0 Сорванных

Самоосознание: 1 Загрубевших, 0 Сорванных

Имущество

Молли держит небольшой перцовый баллончик под сиденьем рядом с собой, пока водит такси. Когда кроме нее в машине никого нет, она жжет ладан.

Дюки Глобального Уровня

Дирк Аллен, Выпивоха

Краткое изложение: Под покровом вспыльчивого, пьяного старого простака покоятся маринованные останки некогда великолепного мозга. Дирк начинал, как горячий молодой писатель, интересующийся

всем странным, и чем страннее становились его работы, тем больше они нравились читателям. К несчастью, ему не удалось удержать сверхъестественное в границах своих произведений. Он не хотел быть всего лишь создателем новых выдумок. Он желал говорить правду и в 1963г. вместе со своей первой женой отправился в путешествие по Южной Америке "в поисках фактов", по следам интригующих (для него) событий, как то странная помесь традиционного поклонения Орише и культуры папуасов.

Его супруга вернулась из Бразилии со странным заболеванием, убившем ее в течении года. В свою очередь, Дирк написал роман - в действительности тонко замаскированный отчет об ужасающем опыте его путешествия - названный *Атомная Бомба Господа* (1965г.), заслуживший признание критиков и снискавшей некоторый коммерческий успех. Примерно в то же время он начал много пить. После гибели его жены, он на какое-то время угодил в психиатрическую лечебницу.

После выхода из лечебницы, он поселился в Калифорнии, где познакомился с Джерри Гарсиа и Тимоти Лири. (Так он говорил, во всяком случае.) В конце концов он снова женился и переехал в Луизиану, где и вступил на путь Дипсомантии, ведомый презираемым, бездомным магом по имени "Док Мерзкий Рот". Если его роман *Их Величайшая Тайна* (1970г.) содержит хотя бы некоторые автобиографические элементы, то какое-то время его также преследовал южно-американский культ. Скорее всего, спасаясь от них, он переехал в Чикаго, где написал *Мертвые Шлюхи Западных Небес* (1973г.) после трудного развода. Это был его наиболее успешный роман, который даже лег в основу фильма *Охотник На Ведьм* 1990г.

Годы его жалкой славы и растраченной удачи, дополненные растущим алкоголизмом, превратили Аллена в ожесточенного хищника. Он знает, что выпивка убивает его. Он принес в жертву группу наивных послушников, очарованных его репутацией, и поглотил их души, чтобы остаться в живых. Сейчас он разыскивает ритуал, позволивший бы ему перенести свою душу в более молодое и здоровое тело.

В настоящее время Дирк Аллен проживает в Аустине, во всяком случае так написано в его налоговой декларации. У него есть квартиры и в Сиэтле, и в Нью-Йорке. Недавно он появлялся в телевизионном шоу *Selena!* в Чикаго, но в целом он избегает этого города ветров, как чумы или реабилитационной клиники.

Характеристики

Личность: Аллен эгоцентричный, циничный проходимец. Первая женщина, которую он на самом деле любил, погибла из-за его любопытства, вторая же супруга ушла, забрав с собой их дочь, после того, как узнала, что он никогда не любил ни одну из них. Он не имеет ни малейшего понятия, где находится его ребенок (которой сейчас должно было уже исполнится 20). Иногда, когда он трезв, он скучает по своей маленькой девочке и хочет узнать, где она. Но обычно это быстро проходит.

Одержимость: Дирк одержим нарушением законов реальности при помощи м'агии.

Очки Жизни: 30

Стимул Гнева: Каждый, кто в его присутствии поднимет тему его первой супруги, рискует мгновенно вывести старика из себя.

Стимул Страха: (Самоосознание) Аллен боится, что прошлое настигнет его. Он вывалил уйму грязи на вершине холма и теперь опасается, что все это скатится на него.

Стимул Благородства: Он сделает что угодно, чтобы продолжить писать, считая это единственной значимой частью его никуда не годной жизни. Он может успешно обосновать даже самые ужасные

зверства, совершаемые во имя высшей цели его творчества.

Тело: 30 (Опустошенный)

Общая Атлетика 15%, Бегство 30%, Борьба 30%

Темп: 50 (Трусливый)

Уклонение 50%, Вождение 20%, Огнестрельное Оружие 40%, Инициатива 50%, Скрытность 40%

Разум: 60 (Разум На Дне Бутылки)

Общее Образование 25%, Внимательность 50%, Сплетни Оккультизма 50%, Знание Оккультизма 50%

Душа: 80 (До Жути Привлекательный)

*Харизма 50%, Обман 50%, **М'агия: Дипсомантия 65%**, Писатель 65%*

Жестокость: 2 Загрубевших, 2 Сорванных

Сверхъестественное: 10 Загрубевших, 2 Сорванных

Беспомощность: 2 Загрубевших, 3 Сорванных

Одиночество: 0 Загрубевшая, 2 Сорванных

Самоосознание: 4 Загрубевших, 4 Сорванных

Имущество

Наиболее ценным имуществом Дирка является чашка, из которой пил Ричард Никсон во время Уотергейтского Скандала (пр. Переводчика - политический скандал в США 1972—1974, закончившийся отставкой президента страны Ричарда Никсона. Первый за историю США случай, когда президент прижизненно досрочно прекратил исполнение обязанностей). Он все время держит ее при себе и использует для получения значимых зарядов Дипсомантии.

В то же время Дирк владеет чашей, сделанной из черепа капуцинского монаха. Когда-то ей владел лорд Байрон, а позднее и Габриэль Д'Аннуцио. Это его запасной сосуд, который он прячет в тайном, м'агически защищенном хранилище. (Все-таки нельзя просто зайти в бар на углу и сказать: "Плесните-ка мне в мой череп.")

Для самообороны Дирк использует оружие, если владение им не связано с особыми неприятностями. (Обычно он путешествует по воздуху, так что вооружен он только в Сиэтле, Нью-Йорке или Аустине.) Он отдает предпочтение Colt Viper и Redhawk.

Селена Рамирез, Репортер

Любимая, неунывающая звезда кабельных "скандальных новостей" и телешоу *Selena!*, само воплощение *наглости* и триумф косметических технологий. Это блондинка с грудными имплантами и мозгами, не говоря уже о сотрудниках, достаточно беспринципных, чтобы пойти на любые уловки, чтобы сорвать куш - даже если это означает необходимость фальсификации.

В целом она предпочитает иметь дело с настоящими историями. Ее все еще преследуют тени ее искренности, а кроме того - дешевле найти истории, чем создать. Что ее интересует сейчас, так это оккультизм, в результате необычайно высоких рейтингов ее дебюта. Она шпионила за тем, что полагала рутинной политической проституцией, но восхищению ее не было предела, когда взамен она наткнулась на похищение, сопровождавшееся попыткой убийства в результате подстроенного судебного разбирательства. (Политика похитил дюк, планировавший представить его на суд выборного жюри и повесить. Затем он собирался воспользоваться его телом, чтобы создать Длань Славы, заменив старую, недавно сгоревшую. Ей довелось принять участие в довольно драматичном (и необъяснимом) противостоянии, завоевать аудиторию, интересующуюся оккультизмом, и добиться визита Фрика (который был нанят, чтобы украсть Длань Славы мертвого дюка - вероятнее всего Алексом Абелем). Теперь она вышла на след настоящего оккультизма, что может сделать ее союзником или противником твоих игроков, в зависимости от структуры противостояния.

Характеристики

Личность: (Овен) Она напориста, но может совладать с этим качеством.

Одержимость: Загадки природы. Селена родилась с шестью пальцами на каждой руке и ноге, хоть лишние и были впоследствии хирургически удалены.

Очки Жизни: 60

Стимул Гнева: Расизм. Несмотря на то, что в ней не особенно сильно проявилось ее этническое наследие, она весьма чувствительна к стереотипному мышлению.

Стимул Страха: (Беспомощность) Собаки. Однажды ее сильно покусали, и с тех пор она боится животных.

Стимул Благородства: Селена искренне верит в свободу прессы - и не только из-за того, что от этого зависит ее работа.

Тело: 60 (Усердно Занимающаяся)

Отвлечь Внимание Грудными Имплантами 45%, Общая Атлетика 15%, Борьба 30%

Темп: 50 (Быстроногая)

Уклонение 35%, Вождение 15%, Инициатива 25%, Бегать На Высоких Каблуках 30%

Разум: 50 (Любознательная)

Общее Образование 20%, История Странностей 25%, ***Репортерские Расследования 45%***

Душа: 60 (Чудовищно Чуткая)

Харизма 45%, Обман 45%

Жестокость: 2 Загрубевших, 2 Сорванных

Сверхъестественное: 1 Загрубевших, 1 Сорванных

Беспомощность: 0 Загрубевших, 0 Сорванных

Одиночество: 0 Загрубевшая, 0 Сорванных

Самоосознание: 0 Загрубевших, 0 Сорванных

Имущество

В дополнение к множеству высокотехнологичных камер и звукозаписывающего оборудования, Селена владеет отличным спортивным автомобилем и обширным гардеробом одежды с глубоким вырезом. Кроме того, ей принадлежит копия *Malleus Maleficarum*, с записанным ритуалом по созданию Длани Славы на задней стороне обложки. (Она узнала об этом в то же время, что и о Длани Славы, но так как она никогда не придавала этому особого значения, никто не знает, что он у нее есть.)

Лорды Космического Уровня

Фрик

Никто не знает наверняка ничего, касающегося Фрика. Некоторые даже не верят в него, что, возможно, лишь ему на руку. Тем не менее, те, у кого есть желание и власть, достаточные для подобных расследований - и навыки, чтобы пережить их - в целом соглашаются по следующим пунктам:

- Фрик необычайно могущественный, опытный и, помимо этого, *опаснейший* кожевник.
- Он может усилием воли изменять свой пол и внешность. Сегодня он может выглядеть, как Майк Тайсон, а завтра - как Мишель Пфайффер.
- В независимости от формы, он обладает скрипучим голосом. Часто сопровождаемым очень тихим звоном колокольчиков.
- Он много путешествует, но похоже, что его дом (некоторые сказали бы, логово) в Чикаго.
- Люди, старающиеся узнать что-то помимо этого, обычно умирают в муках.
- Он, она или оно ненавидит Дирка Аллена, но не хочет убивать его; Фрик находит куда более привлекательным наблюдать за тем, как Аллен самостоятельно справляется с этой задачей.

Никто не знает наверняка, чего хочет Фрик. Несколько лет назад, Фрик убил одного из шести членов Боевой Группы Алекса Абеля. С тех пор мультимиллионер и кожевник заключили что-то вроде перемирия, во многом основанного на том факте, что хоть ни один из них и не может быть *уверен*, что на самом деле убил второго, но если попытка убийства окажется неудачной, выживший гарантированно доставит агрессору уйму головной боли.

Конечно, Фрик заключил похожее соглашение и со Спящими. Оно согласилось действовать тайно, а Спящие взамен оставить его в покое. В чем-то им даже удалось одержать верх над Фриком, вынудив его сотрудничать, когда необходимо изменить личность или внешность агента. (У члена совета Спящих Герлинды Унгер - также инкарнации Мистического Гермафродита - есть личное соглашение с Фриком никогда не претендовать на его статус Богоходца. Такая ситуация ей не особенно по душе, но лучше уж это, чем смерть.)

Что делает Фрика вдвойне опасным, так это то, что в дополнение к бытности адептом, он является Инкарнацией. Его Архетип один из наиболее сложных, но и одновременно опасных: он воплощает Мистического Гермафродита.

Для Фрика не приведено никаких характеристик. Как и Компте де Сен-Жермен, Фрик неудержимый, неубиваемый, практически всемогущий элемент сюжета, ходячий миф. Так его и используй.

Джитер, Странный Старый Дюк

Когда речь заходит о Джитере, люди реагируют одним из двух способов. Никто не знает, который из них более верный.

Первые относятся к нему с презрением и отвращением. И их можно понять: Джитер бестолковый старый ублюдок в грязной, заляпанной блевотиной одежде. Вероятно, когда-то его глаза были синими, но сейчас они настолько пожелтели и налились кровью, что утверждать это с уверенностью невозможно. И его борода, и волосы длинны, ужасающе неопрятны и неряшливы, обесцвеченные никотином и другими, менее идентифицируемыми пятнами. Что же касается его зубов, чем меньше говорить о них, тем лучше.

Джитер бормочет, шляется, спотыкаясь, по округе, и вообще ведет себя, как заправской шизофреник. Он способен на разное незначительное колдунство, что зачастую приводит к тому, что новички на оккультной сцене пытаются обучиться чему-нибудь от него, но обычно они сдаются в отвращении, неделю (или месяц) спустя.

Вторая же реакция на Джитера принадлежит более опытным оккультистам, которые понимают, что этот неимущий, старый бездомный Джитер определенно много странствует. Как-то ночью Дирк Аллен распил с ним бутылку дешевого муската, а на следующий день поднялся рано утром и вылетел в Нью-Йорк - только чтобы увидеть Джитера, спящего под газетой, около нью-йоркской квартиры Аллена.

Характеристики

Личность: Личность Джитера представляет собой разрозненные осколки.

Одержимость: Со всем упрямством, на которое только способен его разбитый на части рассудок, Джитер цепляется за свою страсть понимания скрытой мистической природы реальности.

Очки Жизни: 30

Стимул Гнева: Любой, кто попытается высмеять Незримый Пантеон в присутствии Джитера, рискует познакомиться с его яростью.

Стимул Страха: (Жестокость) Джитера на самом деле пугает насилие, незатейливое и обыкновенное.

Стимул Благородства: Джитер хорошо относится к попавшим в неприятности, особенно обычным людям, столкнувшимся с мистическими интригами. К несчастью, он далек от того, чтобы стать решающим фактором в чьей-то судьбе.

Тело: 30 (Развалина)

Общая Атлетика 15%, Бегство 30%, Борьба 15%

Темп: 60 (Нервный)

Уклонение 45%, Вождение 15%, Скрытность 30%, Инициатива 30%

Разум: 30 (Разрушенный)

Общее Образование 15%, Внимательность 15%, Оккультизм 30%

Душа: 80 (Как Автомобильная Авария, От Которой Не Оторвать Глаз)

*Инкарнация: Пилигрим 70%, Харизма 15%, Обман 15%, **М'агия: Энтропомантия 30%***

Инкарнация: Пилигрим. Задача Пилигрима для Джитера заключается в превосходным овладении мистическим знанием. Его паломнический навык - Скрытность.

Жестокость: 2 Загрубевших, 5 Сорванных

Сверхъестественное: 8 Загрубевших, 3 Сорванных

Беспомощность: 2 Загрубевших, 4 Сорванных

Одиночество: 3 Загрубевшая, 2 Сорванных

Самоосознание: 0 Загрубевших, 0 Сорванных

Заметки

Как и большинство пытающихся идти сразу в две стороны (как инкарнация *и* как адепт), Джитер безумен. В дополнение к маниакальному бреду у него ощутимая боязнь оружия. Один его вид заставляет бедолагу бежать, как от огня.

Имущество

Помимо посоха, миски (с надписью, гласящей "Подайте, Пожалуйста, Ветерану Войны") и шляпы с длинными полями у него ничего нет за исключением одежды на нем.

Тина Ловак, Забавный Механизм

Чтобы понять сущность, известную как Тина Ловак (ака Рут Хантер), неплохо было бы просто принять тот факт, что Шпреса Дмитрижевиц была очень, очень стара. И впрямь неудивительно: когда Шпреса была маленькой, ее отец, живущий отдельно, послал отряд странных механических животных, чтобы украсть ее у матери посреди ночи. Он был ей настолько хорошим отцом, насколько только мог (не особенно), и научил всему, что знал (что было не так уж и много, за исключением познаний в механической м'агии), прежде чем был неожиданно (и мистически, и таинственно) убит неизвестными людьми (или иными созданиями). Шпреса сбежала в Австрию, где она познакомилась с молодым, лихим щеголем, буквально сбившем ее с ног. Она мечтала выйти на него замуж, когда обнаружила, что *каждое его слово* было ложью. Он вынужден был покинуть страну с пулей .22 калибра в лодыжке после того, как она закатила мерзкую сцену, застав его с любовником гомосексуалистом.

Шпресе было девятнадцать.

Ко дню своей гибели (в 2001 году), Шпресе было пятьдесят девять, и свою жизнь она провела, успев побыть домушницей, расхитительницей гробниц, израильской шпионкой (хоть все это время она и думала, что работает на КГБ). Она потратила уйму времени, сил и крови в выматывающем поиске секретов и попытках проложить свой путь сквозь лабиринт лжи. Они никогда так особенно и не преуспела в этом.

Но Шпреса Дмитрижевиц не была не из тех, кто легко сдается. Закостенелость удерживала от собственных активных действий многие годы, но в конце концов она собрала достаточно античных

статуй Ксипе Тотека (ацтекский бог весны, обычно изображаемый облаченным в кожу, содранную с человеческой жертвы), чтобы попытаться создать часовой механизм, названный ей "Трайлиак". Трайлиак не был особенно умен, но умел делать один очень полезный трюк: если Шпреса убивала кого-либо и сдирала с него кожу, Трайлиак мог облачиться в нее и выглядеть очень похожим на убитого.

Пользуясь этим отвратительный талантом, Трайлиак вошел в музей Блетчли-парк и покинул его с одной из трех оставшихся рабочих шифровальных машин Энигма. (Шифровальные устройства Энигма использовались нацистами, чтобы шифровать сообщения во время Второй Мировой Войны. Считается, что захват и последующее использование Энигмы, выставленной в Блетчли-парк, приблизило конец Второй Мировой Войны в Европе по крайней мере на два месяца.)

Для Шпресы и Трайлиака было достаточно просто сымитировать простофилю по имени Деннис Уайт. Закончив с этим, Шпреса разобрала Трайлиака на части, использовав статуэтки Ксипе Тотека в новом часовом механизме, совместно с двумя шестеренками из Энигмы. (Оказалось, что две шестерни это все, что нужно, чтобы получить Великий заряд. Ох, уж эта забавная, забавная Механомантия.)

Теперь, собрав воедино Великий заряд из Энигмы, значимые заряды от статуэток и многочисленные незначительные заряды, полученными от многих часов, проведенный ей за работой над своим шедевром, она смогла создать восхитительный механизм. Но Шпреса не остановилась на достигнутом. Она вложила в эту работу свои воспоминания.

Все свои воспоминания.

Когда ее шедевр - названный "Астиной Ловак" - был завершен, Шпреса сидела в углу, бессвязно завывая, позабыв о том, как говорить, кем она была раньше, да и вообще обо всем, что делало ее человеком. Астина Ловак выполнила первое из заданий, для которых она была создана: она аккуратно убила и освежевала свою создательницу, обработала ее кожу и вшила молнию вдоль позвоночника. Астина Ловак была создана, как достойный носитель для кожаного покрова Шпресы, отлично подходя по размерам и формам, чтобы идеально заполнить его. Когда "Тина" (под этим именем создание стало известно в своем родном городе Ливерпуле) облачается в костюм Шпресы, она выглядит озлобленной женщиной с карими глазами, примерно шестидесяти лет отроду, с длинными, нечесаными серыми волосами. (Тина носит их, поскольку иначе видна застежка на задней стороне шеи.)

Выполняя задания, Астина Ловак часто примеряет какую-нибудь новую кожу, чтобы обновить маскировку. Это не такой уж и быстрый процесс. Даже с учетом преимущества, предоставляемого встроенными в тело инструментами, на то, чтобы снять всю кожу, уходит не менее девяноста минут. Конечно, Астина догадалась, что куда проще использовать лишь часть кожи от пояса и выше. На это требуется немногим меньше часа, а в качестве бонуса сзади не остается никакого шва. Если времени в обрез, то, чтобы воспользоваться лишь руками и головой, потребуется примерно двадцать минут.

Кожу, независимо от размера, можно носить в течении суток - максимум двух - прежде, чем начнет гнить. Астина может предотвратить этот процесс, восстановив и выдубив ее, но на это требуется время. Более того, если только кожа не принадлежала стройной женщине, ростом около 5 футов 7 дюймов, она будет смотреться *странно*. Слишком большая будет обвисать и мяться, тогда как чересчур маленькая растягиваться и рваться.

Не будучи облачена в человеческую кожу, механизм Астина Ловак необыкновенно универсальна. Она может принимать огромное множество форм, скручиваясь и лязгая, растягиваясь и изгибаясь. Она способна растягиваться, пока не примет фору гибкой, вытянутой конструкции, диаметром шесть дюймов в самом широком месте (которым является одна из статуэток Ксипе Тотека) и длиной около двадцати двух футов, которая может перемещаться и проползать сквозь узкие места, а также набрасываться сразу на нескольких противников. Или стать подобием решетчатой паутины, около

фута в глубину, двух футов в толщину и примерно пяти футов в длину, что выглядит безобидной индустриальной пристройкой, установленной около какого-либо здания. Или (одно из ее любимых) принять форму колеса трех футов в диаметре и около семи дюймов толщиной. В этом колесном виде она способна разгоняться до 35 миль в час. (Если она несет что-либо, колесо просто становится больше.) Кроме того у нее имеется коллекция выдубленных кож, подходящего для нее размера, включая ирландку 23 лет, которую звали Рут Хантер. (Имей в виду, что Тина - это особый вид часового механизма, известный как Автомат. Правила по их созданию и использованию игроками приведены в книге *М'агия Постмодерна (Postmodern Magick)*, но все, что нужно знать тебе, чтобы использовать ее в качестве персонажа ведущего, отражено в ее характеристиках.)

Тина заряжает свои генераторы от ударной энергии. Как только какая-либо часть Астины Ловак получает достаточно сильный удар, чтобы нанести одно очко урона от тупой травмы, она получает дневной запас энергии. Если кто-либо нанесет 18 очков урона, она получит заряд на 18 дней. (Максимальная подзарядка от ножевой атаки - 5 дней, поскольку по большей части ножи наносят режущий урон. Максимальный заряд от чего-либо тяжелого и острого, вроде меча, пики или топора - 10 дней. Максимальная зарядка от пули - 30 дней.) Она все еще получает урон, что делает ее существование довольно опасным.

Этот гибкий, могущественный, смертельно опасный механизм создан с одним главным, основополагающим указанием: *Докопаться до истины.*

Астина Ловак не человек - она даже не создана по его образу и подобию. Она интеллигентна, словно человек, наделена самосознанием, но обладает моралью и сочувствием штамма гриппа. Если дать ей достаточно времени, возможно, она и научится испытывать эмоции (или убедительно притворяться), но сейчас человеческие переживания загадка для нее, а ее способность распознать их весьма сомнительна. Она следует своим путем, притворяясь в случае необходимости демонстрации эмоций, чтобы раскопать тайны Приората Сиона, выяснить правду относительно Темпларов и раскрыть личность Джека Потрошителя.

Используя свои способности, Тина многого достигла за короткое время, хоть и без человеческой интуиции ей доводилось расплачиваться истиной за вымыслы или откровенную ложь. Заправилам оккультного андерграунда известно, что Тина может многое предложить, но заинтересована только в обмене знаний на знания. Спящим и НИ известно, что Тина мистически осведомлена и является одной из лучших, если нужно раскрыть секреты человека, места или происходящего. Тем не менее, они не имеют ни малейшего представления о ее истинной сущности. Другой Автомат - обыватель Чикаго по имени Иван Стехл - знает, кто такая Тина на самом деле, но не знает о тех жесточайших убийствах, на которых основываются ее успехи.

Механизм заинтересован в деятельности на территории Соединенных Штатов, чтобы выяснить правду об убийстве Кеннеди и Зоне 51, возможно, сразу после того, как узнает об истории Мерровингов во Франции или совершит путешествие в Турцию, чтобы проверить, все ли еще жив и здоров Старик, некогда возглавлявший могущественный культ горных убийц, или как только посетит Россию, чтобы расследовать истории о Бабе Яге и Тунгусском метеорите.

Характеристики

Личность: Как Спок из *Звездного Пути*, только без своеобразного чувства юмора. И философии. И угрызений совести в отношении умирающих людей.

Очки Жизни: 120

Тело: 120 (Могучая)

Свежевание 80%, Общая Атлетика 80%, Подзарядка 40%

Темп: 120 (Нечеловечески Быстрая)

Уклонение 60%, Вождение 50%, Инициатива 80%, Умение Быть Незаметной 90%

Разум: 85 (Проницательная)

Взлом Кодов И Шифров 70%, Взлом С Проникновением 70%, Общее Образование 50%, Библиотечные Исследования 60%, Внимательность 85%, Чтение Иероглифов 30%, Чтение Латыни 50%, Чтение Санскрита 50%, Знание Сербо-Хорватского 70%, Знание Английского 50%, Знание Немецкого 40%, Знание Русского 35%, Прослушка И Шпионаж 60%

Душа: 55 (Безэмоциональная)

*Обман 55%, **М'агия: Механомантия 55%**, Притвориться Шпресой Дмитрижевиц 50%, Притвориться Другой Освежеванной Личностью 40%*

Свежевание. Это, само собой, ее навык Борьбы. Рукопашные атаки Астины Ловак наносят огнестрельный урон без верхнего предела. Если она не облачена в кожу (или решает создать на предплечьях дугообразные клинки по футу длиной) она наносит дополнительно +3 урона.

Имущество

Тесная, унылая лачуга на окраинах Ливерпуля с потайным подвалом, где хранится много, много инструментов. Множество украденных книг и никак не меньшее количество прочих похищенных вещей.

Универсальные Персонажи

Типичный Офицер Полиции

Иногда нет необходимости в дельно проработанном офицере полиции или тебе просто лень его создавать; нужен кто-то, подходящий для сюжетной линии. Так что, если потребуется офицер в форме - для подозрений, задачи вопросов или преследования твоих игроков - это то, что нужно. Пара этих парней может стать настоящим испытанием для персонажей, которые не готовы к бою, так что используй их осмотрительно. С другой стороны, более опытные (или опасные) персонажи пройдут через строй обычных копов, как молот сквозь паутину. Если такое будет происходить чересчур часто, самое время поставить на их пути нетипичного копа - особенно, если они считают, что все копы сделаны под одну гребенку...

Характеристики

Личность: (Дева) Служить и защищать.

Одержимость: Помощь угнетенным.

Очки Жизни: 50

Тело: 50 (В Хорошем Состоянии)

Общая Атлетика 35%, Арест Подозреваемых 45%

Темп: 50 (Скоординирован)

Вождение 20%, Уклонение 20%, Огнестрельное Оружие 40%, Инициатива 35%

Разум: 50 (Бдительный)

Общее Образование 20%, Внимательность 40%, Авторитет 20%

Душа: 50 (Выглядящий Сурово)

Харизма 20%, Обман 20%, Хороший Коп/Плохой Коп 40%

Жестокость: 4 Загрубевших, 0 Сорванных

Сверхъестественное: 1 Загрубевших, 0 Сорванных

Беспомощность: 1 Загрубевших, 0 Сорванных

Одиночество: 1 Загрубевшая, 0 Сорванных

Самоосознание: 1 Загрубевших, 0 Сорванных

Типичный Детектив Полиции

Этих людей повысили от работы на улице обычно (хоть и не всегда) за способности и опыт. Они находятся на ступень выше патрульных, хоть иногда они и позволяют себе немного подрастерять физическую форму.

Если ты подозреваешь, что игроки собираются много общаться с полицией, будет хорошей идеей проработать детектива более детально. Ты также сможешь оказать на них давление, введя в игру по-настоящему проницательного следователя, или наоборот, обеспечить им передышку, натравив на них менее компетентную Немезиду.

Характеристики

Личность: (Лев) Этот мир мой. И лучше бы тебе с этим смириться.

Одержимость: Наказание виновных.

Очки Жизни: 50

Тело: 50 (Фастфуд И Кофе)

Общая Атлетика 25%, Контроль Подозреваемых 45%

Темп: 50 (Готов К Атаке)

Вождение 20%, Уклонение 15%, Огнестрельное Оружие 40%, Инициатива 25%

Разум: 60 (Острый)

Общее Образование 20%, Внимательность 45%, Авторитет 25%

Душа: 60 (Читает Тебя, Как Книгу)

Харизма 20%, Обман 20%, Допрос Подозреваемых 50%

Жестокость: 4 Загрубевших, 0 Сорванных

Сверхъестественное: 1 Загрубевших, 0 Сорванных

Беспомощность: 1 Загрубевших, 0 Сорванных

Одиночество: 1 Загрубевшая, 0 Сорванных

Самоосознание: 1 Загрубевших, 0 Сорванных

Среднестатистический Бандит

Как только тебе потребуется противник умеренной силы - культист, охранник парка, грабитель, да что угодно - скорее всего тебе подойдет среднестатистический бандит. Они примерно соответствуют персонажам, неориентированным на бои, и могут представлять настоящую угрозу группе игроков только в том случае, если превосходят их числом.

Характеристики

Личность: Пуф.

Одержимость: Хммм.

Очки Жизни: 50

Тело: 50 (Крепкий)

Общая Атлетика 30%, Избить До Полусмерти 30%

Темп: 50 (Быстрый)

Вождение 15%, Уклонение 20%, Огнестрельное Оружие 30%, Инициатива 25%

Разум: 40 (Незамысловатый)

Общее Образование 15%, Внимательность 30%

Душа: 40 (Человек Простых Желаний)

Харизма 15%, Обман 20%, Запугивание 30%

Жестокость: 1 Загрубевших, 0 Сорванных

Сверхъестественное: 1 Загрубевших, 0 Сорванных

Беспомощность: 1 Загрубевших, 0 Сорванных

Одиночество: 1 Загрубевшая, 0 Сорванных

Самоосознание: 1 Загрубевших, 0 Сорванных

Book 4: For the Gamemaster - Chapter 18: GM Campaigns

Приключения Ведущего

В значительно большей степени, чем все остальные, ролевые игры обеспечивают тебя простором для творчества: ты играешь в то, во что ты *хочешь* играть. Это огромное преимущество (так как ты можешь подогнать то, чем занимаешься, под своих игроков, вкусы и расписание), требующее взамен только некоторой предварительно работы. Эта глава охватывает главные элементы компаний *Неизвестных Армий*, предоставляя простые руководства по применению этой предварительной работы и гладкому проведению игр.

Виды Кампаний

Для начала, какой именно тип компании ты собираешься провести? Будет ли это единственной игрой, несколькими случайными приключениями или продолжительной историей?

Однодневка

Вероятно, наиболее простым видом игры будет однодневка. Подразумевается, что твои игроки будут создавать персонажей только для одной встречи, поиграют ими и на этом закончат. Это одноразовая история, лучше всего подходящая для сюжетных линий с шокирующими финалами, историй, где требуются персонажи, играть за которых продолжительное время будет не очень интересно (так дизайнер Джон Тайнс как-то написал для другой игры сценарий, все персонажи которого были сбежавшими психами), или историй, где есть на самом деле большие шансы всеобщей гибели в конце.

Однодневки хороши тем, что они быстрые, простые и одноразовые. Если ты ведешь однодневку, то будешь больше концентрироваться именно на соответствии игроков повествованию, а то и вообще сам создашь персонажей. (Так все обычно и происходит на игровых съездах, когда нет достаточного времени, чтобы каждый мог с любовью расписать своего персонажа.) Так как игроки собираются "пробыть" этими людьми лишь одну ночь, им не нужно чересчур углубляться в персонажа.

Отрицательной стороной однодневок является то, что они слишком коротки, и у тебя *не будет* возможности полностью раскрыть персонажей - что, в конце концов, и есть главная цель игры. Другие типы компаний требуют больше усилий, но несомненно доставляют и больше удовольствия.

Авантюра

Стандартные ролевые игры по структуре представляют собой авантюры (или сериалы): история состоит из начала, кульминации и развязки, которые разыгрываются по порядку. Каждая из частей строится по тому же принципу, по которому *Империя Наносит Ответный Удар* основывается на на персонажах и событиях *Звездных Войн*. В этой стандартной структуре игроки генерируют персонажей, а Ведущий подсовывает им сюжетные зацепки до тех пор, пока они не сообразят что к чему. Затем Ведущий развивает этот сюжет до того момента, когда персонажи достигают своего рода кульминации и развязки. После этого процесс повторяется по новой, пока все не согласятся назвать его завершенным.

Целеориентированные

Более фокусированным вариантом этой структуры являются целеориентированные кампании. В этом случае игроки подстраивают цель своей группы под общую канву повествования. Эта цель может быть простой ("Мы головорезы на службе у Алекса Абеля, которым приказали расправиться с Ренди Дугласом.") или более сложной ("Мы культисты и собираемся захватить мир. Все верно; целый мир.", "Один из нас готовится вознестись до Незримого Пантеона в качестве представителя некого мирного и положительного аспекта человеческой натуры.")

С одной стороны, играть с этой определяемой игроками целью проще, поскольку нет необходимости мотивировать их. Более того, сам сюжет становится проще; вместо того, чтобы пичкать игроков его хитросплетениями, тебе остается только реагировать на их действия.

Но с другой, и сложнее, так как у тебя не получится предварительно подготовиться к игре. Тебе придется справиться с напряжением и построить повествование на лету. Другими словами, тебе придется создать его с тем, что у тебя есть, и сохранять сюжет внутренне непротиворечивым. Способ проделать это - главное, что нужно делать - заключается в том, чтобы знать, что игроки собираются делать дальше. Возьмем твоих культистов-завоевателей; как именно они собираются сделать это? Соблазняя и промывая мозги мировым лидерам? Грабя банки, пока не смогут нанять собственную армию? Гипнотизируя одурманенные телевидением толпы, взывая к их самым низменным страстям? Все эти подходы хороши, но как только ты узнаешь *каким именно* они собираются воспользоваться, сможешь сконцентрироваться на нем, не отвлекаясь на все остальные. Если они сами не уверены, что собираются делать, можешь начать с небольшой истории, чтобы мотивировать их, либо удерживая морковку перед их лицом ("Говорят, где-то на улицах Чикаго можно найти парня по имени Кеннет Хайт, у которого есть практически полный список исторических персон, вознесшихся до Пантеона."), либо погоняя палкой ("Дверь распахивается от мощного удара, на пороге стоят четверо в плащах, хирургических масках и резиновых перчатках. У всех оружие. Что будете делать?").

Такие виды компаний становятся проще, если ты позволяешь им развиваться самим по себе, сидя в сторонке и обдумывая последствия последних действий персонажей. ("Хм... Кейдж получает урон, перебираясь через этот забор из колючей проволоки, во время разведки тренировочного лагеря ВОО в Калифорнии. Если он там заляпает все кровью, они могут попытаться заставить коррумпированного копа провести анализ ДНК. Опа, а что если *шериф* является членом ВОО?") Для игроков важно не упускать из виду главный приз и всегда, *всегда* давать тебе некие подсказки по своим последующим действиям, чтобы ты успел подготовиться. Для тебя же важно стараться отвлечь, задержать их с помощью множества отвлекающих маневров, эмоциональных препятствий и мстительных НПС, в гибели которых игроки были уверены.

Стили Игры

Поскольку НА построены вокруг персонажей, они созданы таким образом, чтобы обеспечить максимальную гибкость и поддерживать множество стилей игры. Хочешь провести жуткую, резкую, сюрреалистическую игру в стиле *Твин Пикс* и *Лестницы Иакова*? Без проблем. Хочешь чего-то типа "Джон Ву ставит *Экзорциста*"? ("Ок, по мере того, как она оборачивается, проливая суп, словно в замедленной съемке, Чоу Йан-Фат перепрыгивает через лужу блевотины, держа в каждой руке по ружью и восемь раз стреляет ей в грудь!") И это тоже возможно. Ты можешь даже провести кампанию в стиле "йо-йо", где моменты непередаваемого ужаса, чередовались бы с юмористическими вставками. (Если ты смешаешь их в неверной пропорции, страх и шутки будут тереться друг о друга, уменьшая значимость и первого, и второго. Если же состав окажется верным, контраст сделает юмор истерическим - и соответственно истерическим ужас.)

Тот стиль игры, который ты будешь использовать, остается на твое усмотрение, и как и многие вопросы стиля, его может быть весьма сложно определить. *Фильмам Нуар* уже десятки лет, но даже самые отчаянные критики до сих пор не могут сойтись во мнении на их счет. Верховный Суд также все еще не смог разработать универсально теста на пронографию. Это значит (к несчастью), что мы не

сможем предоставить тебе перечень разных стилей. "Для сюрреализма используй правила A, D и F. Для испытаний твердости в стиле нуар воспользуйся правилами A, C и G." Нет никакого рецепта.

Тем не менее, ситуация далека от безнадежности. Может быть у тебя и не получится *объяснить* интересующий тебя стиль - но ты узнаешь его, когда увидишь, не так ли? Ты не сможешь его объяснить, но сможешь показать.

Перед началом кампании, определись со стилем: переживанием и настроением. Держи это настроение в голове на протяжении всей игры. Это куда важнее точного подсчета оставшихся зарядов, стоимости заклинаний или как много урона наносят бронебойные патроны. Это сложно объяснить, поскольку во многом оно относится к работе правого полушария мозга, чему-то интуитивному и эфемерному, но если сконцентрируешься на том *чувстве*, которое хочешь воссоздать, тебе будет значительно проще сделать это. Прочитай книгу, которая напугает тебя. Следует подмечать наиболее стимулирующие описания и настроения, но сосредоточиться все же лучше на эмоциональной отдаче. Если тебе удастся сохранить это выворачивающее наизнанку ощущение нетронутым на протяжении всей игры, эмоциональное вовлечение сделает куда больше для передачи ужаса (или возбуждения, или остроты ощущений) твоим игрокам, чем все правила и профессиональные советы, что мы можем дать. (Хотя, безусловно, они тоже помогают.)

Да, мы на самом деле поощряем тебя "сосредоточиться на своих переживаниях", несмотря на то, как это звучит, оно работает. Испугаться, а затем разобраться, *почему* ты напуган, и поразмыслить над тем, как использовать это на своих игроках, на самом деле наилучший способ напугать слушателей до дрожи в коленках.

Структура Повествования

Структура повествования разъясняет, почему персонажи держатся вместе и в чем заключаются их общие цели. Помогая четче описать группу, это также дает возможность определить характер отношений партии с другими персонажами и командами, что встретятся на их пути.

Несколько структур повествования были описаны ранее в главах *Приключений*, где они представлены, как разные типы групп, которыми игроки могут воспользоваться. Ты можешь выбрать, к какому именно виду будет принадлежать твоя группа, или же игроки могут сделать это самостоятельно. Приветствуется создание собственных повествовательных структур. В этом случае мы рекомендуем расписывать их по тому же принципу, что и описанные в этой книге - с их целями, имуществом и обязанностями - чтобы это было ясно для всех игроков.

Темы

Стиль игры это неопределенное, абстрактное понятие, и зачастую ты можешь определить стиль, просто назвав несколько фильмов или книг, так или иначе вызывающих схожее настроение. Темы более конкретны. Это что-то вроде четких элементов игровой системы, но в то время как любая отдельная сцена может быть легко распознана игроками, как часть твоего стиля - перестрелка в темном, обветшалом доме с заляпанными кровью стенами, комичная автомобильная погоня по торговому центру - темы куда сложнее разделить на отдельные моменты или ситуации. Они нередко остаются загадкой, пока история или кампания не разовьется в достаточной степени: и вот тогда, отойдя от деревьев, игроки смогут разглядеть лес.

(Главным образом темы полезны в длительных компаниях, а не историях-однодневках. Мы полагаем, что ты создаешь компанию на протяжении оставшейся части этого раздела. Ты все еще можешь использовать темы в однодневках, но тогда придется значительно сократить и упростить их, в сравнении с приведенными ниже примерами.)

Создавая свою кампанию, постарайся выбрать основную тему, а затем точно так же несколько вспомогательных. Темы могут быть как положительными, так и отрицательными. Типичными для НА темами являются следующие:

- **Отчуждение.** Для больших цивилизаций нехарактерно чувствовать родство с кем-либо - старое-доброе чувство одиночества посреди толпы. В то же время оно куда глубже обычной меланхолии. Чувство отчуждения может быть вездесущим, проникающим в каждую область повседневной жизни. Сидя за своим столом и слушая болтовню коллег, может показаться, что она доносится издалека, будто ты наблюдаешь за происходящим через двустороннее зеркало. Возможно, вы с напарниками чувствуете себя разобщенными, как группа; никто не понимает тебя, а обычный мир лишь действует на нервы.

- **Забота.** Ничего не имеет такого значения, как доброжелательность по отношению к своим близким. Не важны последствия, не важно, к чему все это приведет, нужно всегда заботиться об окружающих и о себе. Предложи помощь попавшим в неприятности. Выложись по полной, чтобы понять людей, встречающихся на твоем пути. Возлюби врагов.

- **Гниль.** Мир разваливается на части. Здания рассыпаются. Даже новейшие, сверкающие небоскребы источают зловоние разложения и расплаты. Разрушенные мечты идущих на компромисс архитекторов и беззвучные крики тысяч офисных работников, размышляющих о самоубийстве, сливаются в хор отчаяния. Правительства - мошенники. Законы столь обременительны, что любого можно назвать преступником. Ненависть и нетерпимость затопляют улицы. Бедные становятся все беднее и отчаяннее. Все хуже ситуация с экологией. Запасы пищи истощаются. И меркнет свет.

- **Героизм.** Даже один человек все еще может на что-то повлиять. Речь идет не о герое фильма, который останавливает бомбу и разбирается с террористами; любой из нас в своей повседневной жизни может открыть сердце для героизма и приложить силы к тому, чтобы сделать мир лучше. Сопротивляйся лжи. Сражайся с угнетением. Вознаграждай добрую волю. Будь героем для людей вокруг себя, пока мы не окажемся в мире, полном героев.

- **Искажение.** Наши заветные идеалы несовместимы с извращенностью человеческой натуры, примитивными инстинктами, которые мы не в силах контролировать. Жестокость садизма, изнасилования, растление малолетних, эмоциональное развращение - мы отклоняемся от нормы во всем, где это только возможно. Истина в том, что единственное, удерживающее каждого из нас от падения в объятия зла, это то, что мы слишком робки и чересчур пугливы.

- **Трансцендентальность.** Есть мир, куда больший того, что мы видим каждый день, и нам следует стремиться к этому большему миру. Вера в нечто большее, чем повседневность, критична для прогресса человечества. Не так уж и важно будет ли это католичеством, буддизмом, медитацией, Незримым Пантеоном или силой позитивного образа мысли, для любого из нас критически важно искать высшую силу и высшую цель, чтобы убедиться, что вселенная состоит не из кирпичей и бетона.

Главная тема твоей кампании должна не только соответствовать сюжетной линии, но и персонажам. На деле не такой уж и плохой идеей будет выбрать отдельного персонажа или группу, которые будут отражать основную мысль. Это могут быть игроки. Это может быть кто-нибудь другой. Независимо от того, кто именно этом будет, тебе придется особенно тщательно контролировать действия этого персонажа или группы, чтобы сохранить соответствие выбранной теме.

С другой стороны вспомогательные темы не должны быть столь простыми. Эти темы должны проявляться во множестве мест, от разных источников. Персонажи Ведущего столь же хороши для представления второстепенных тем, сколь и все остальное. Эти темы должны придавать контраст и

вписываться в контекст главной темы.

Практическая Тематика

Все это очень хорошо, но как этим воспользоваться? Очень важно, чтобы это не осталось за кадром; тебе следует иметь четкое представление о темах твоей компании, поскольку они добавляют силы и образности всему, что происходит, объединяя в единое целое все нити игры. Давай взглянем на несколько примеров как главных, так и незначительных тем, и посмотрим, выйдет ли у нас объяснить это получше.

Примеры Основных Тем

Вот два примера основных тем. Оба примера сфокусированы на Алексе Абеле и Новой Инквизиции, как главных представителях основной темы, но в каждом случае сами темы различны. Обрати внимание, с какой легкостью один и тот же набор персонажей (Абель и НИ) могут быть подстроены под разные темы.

Отчуждение

Для нашего первого примера давай воспользуемся темой *Отчуждения*. (Ты можешь взять свою собственную, но давай разберемся с одной из тех, что мы уже объяснили.) Ты уже неплохо разбираешься в том, что означает "отчуждение", и считаешь, что оно прекрасно подойдет для задуманной тобой компании. Но как его использовать? Ты знаешь, что Абель и НИ принципиальные противники игроков, которые будут отражать отчуждение. Ты будешь использовать эту тему двумя способами: внешним и внутренним.

Внутренний: Эта часть описывает, как Абель и его представители видят себя. В нашем примере чувство отчуждения Абеля означает, что он ощущает себя оторванным от обычных людей и внушает эту идею всем своим новобранцам. По мере создания компании и населяющих ее НПС следует избегать создания семей и друзей для команды Абеля. Абель отрезает их от таких людей. Более того, он может решить поселить их в чем-то вроде охраняемого лагеря, вдали от цивилизации, чтобы общение с нормальными людьми свелось к минимуму в их повседневной жизни. Сам Абель может жить в подобии тщательно укрепленного особняка или даже в бункере. Люди Абеля не доверяют никому за пределами Новой Инквизиции, так же поступает и Абель; все союзы, что они заключают, временные и корыстные, а то и вовсе притворные.

Внешний: Здесь описано, как Абель и его представители взаимодействуют непосредственно с игроками. Мы уже знаем, что они не будут дружелюбны, так как Инквизиция смотрит на мир с позиции "мы против них". Но во что все выльется, когда они начнут смешивать это мировоззрение с игроками? Взгляни еще раз на описание темы, предоставленное нами чуть раньше. Абель хочет, чтобы игроки ощутили это, прочувствовали это отчуждение, так как считает, что это ослабит их. Например, это означает, что его агенты будут стараться настроить окружающих против игроков. Они могут подбросить полиции улики, чтобы та села персонажам на хвост, могут распространять слухи, чтобы другие ковены сочли игроков опасными, они могут преследовать или каким-либо образом убрать со сцены семьи и друзей персонажей. Их цель - пробудить и усилить чувство отчуждения, заставив игроков почувствовать себя одинокими, никому не нужными и, как следствие, слабыми. Ирония в том, что Абель не видит, как он сам страдает от той же слабости.

Забота На этот раз мы воспользуемся темой *заботы*. В этом примере Абель и НИ не противники, а скорее фракция, в которой состоят сами игроки; персонажи становятся инквизиторами в НИ.

Внутреннее: НИ может выразить тему заботы в простом тезисе - никогда не бросай своих. Не важно, что происходит, ты не бросаешь своих товарищей. Если один из них попал в неприятности, ты

перевернешь небо и землю, чтобы помочь ему. А что насчет Алекса Абеля? Он все еще жаждет власти, но все из-за того, что ему не безразличен этот мир - на самом деле он даже чересчур сильно заботится о нем. Он проводит бессонные ночи, с тревогой переживая над каждой жизнью на земле, живя в страхе того, что до Незримого Пантеона вознесется отрицательный архетип. Абель отчаянно желает присоединиться к Пантеону, чтобы олицетворять лучшее, что есть у человечества, и как его последователи, вы пойдете на все возможное, чтобы помочь ему ради блага всей планеты. Проблема, само собой, в том, что это безрассудство может оказаться бессмысленным: если ты готов пойти на все - *все* - для спасения мира, спасешь ли ты его на самом деле?

Внешний: Абель (и персонажи) заключает законные союзы, но есть у этого и другая сторона. Те, кто искренне соглашается с Абелем, желанные, ценные союзники, но Абель всегда настороже - не обманывают ли его? Можно ли им доверять? Персонажи оказываются в ловушке между желанием довериться своим союзникам и врожденной необходимостью присматриваться к ним на предмет продажности. В то же время союзы рассматриваются, как инструменты, используемые, чтобы обнаружить тех, кто желает присоединиться к Пантеону в качестве отрицательных архетипов. Если кто-то из них будет найден, союзы более ничего не значат - Абель и персонажи не задумываясь пожертвуют ими, если это будет нужно для предотвращения вознесения и увеличения кармической тьмы.

Пересмотр Основной Темы

Теперь, когда мы привели два примера основных тем, одну с НИ в качестве врага и вторую, где она была родной для персонажей, давай пересмотрим их. Поменяем ситуацию на противоположную.

Вернись назад и взгляни на пример отчуждения, но на этот раз представь НИ организацией, в которую входят персонажи. Теперь они внутри отчуждения. Ты сможешь выразить это, заставив окружающих преследовать их и предавать на каждом шагу, каждую игровую сессию давая им все больше свидетельств того, что чувство отчуждения Абеля вполне оправдано - на самом деле *нельзя* никому доверять, мы *и впрямь* против всего мира.

А теперь посмотри на пример заботы, поставив НИ на роль злодеев. Абель столь безрассуден в стремлении помогать и заботиться, что готов пойти на ужасающие жертвы во имя большего добра. Он как испорченный святой, который зашел слишком далеко и теперь должен быть остановлен.

Два Ведущих берут мир НА, каждый накладывает на него по своей основной теме, оборачивает ее вокруг него и получают по совершенно разной кампании - *без* особой привязки к оригинальному материалу. (Ты можешь даже взять ту же самую тему, применить ее двумя разными способами и все еще получить две абсолютно разные кампании.) Основная информация по Абелю и НИ в сущности и не изменилась в обоих примерах; тем самым подтверждая, что темы лишь освещают информацию в разном свете.

Примеры Вспомогательных Тем

Дополнительные темы отличаются от основных. Они в меньшей степени оказывают влияние на игру и обычно более импровизированы. Эти темы хороши, если ты раскрываешь их через второстепенных НПС и незначительные происшествия, но сам факт их повторения придает им значимости и добавляет цвета и объема твоей кампании. Для нашего примера мы возьмем простую ситуацию и пропустим ее через фильтр двух вспомогательных тем.

Допрос В Баре

Персонажи вошли в бар, чтобы найти одного НПС по имени Рикет Джексон и вытрясти из него информацию. Этот парень мерзкий говнюк, бродяга для местных и трепач для андерграунда. Он знает,

где можно найти Джимми Кальмара, еще одного гавнюка. Рикет не опасен; просто еще один неудачник, следующий по жизни своим шатким, необдуманным путем. У него нет особого желания выдавать персонажам расположение Джимми Кальмара, но и защищать его ценой своей жизни он не станет.

Гниль: Рикет откроет свои карты, но лишь в обмен на услугу. В баре есть суровый на вид здоровяк, который по словам Рикета только и ждет, пока он уйдет, чтобы наброситься на Рикета в подворотне. Если персонажам удается заставить этого парня уйти - любым доступным способом - Рикет скажет им, где найти Джимми Кальмара. Бойня вполне возможна. Здоровяк на самом деле продажный коп под прикрытием, пришедший сюда, чтобы выбить из Рикета еженедельный долг за кокаин. Коп пьян и обдолбан, так что выхватит ствол при малейшей провокации, но если только сможет, постарается скрыть, что он коп, пока не выйдет из бара.

Трансцендентальность: Рикет сопротивляется допросу и переходит на крик. К столу подходит другой человек. Это красивый мужчина, около тридцати лет, в чьей наружности что-то выдает его уличное происхождение. Он постарается вмешаться в происходящее и заставить персонажей оставить бедного Рикета в покое. Этот человек пожизненный завсегдатай этих захудалых краев, исправившийся торговец наркотиками и волонтер в местной ночлежке для бездомных, где Рикет проводит три ночи в неделю. Он потратил месяцы на то, чтобы лучше узнать Рикета, стараясь помочь ему покончить с этим презренным существованием и вступить на путь к чему-то большему. Он хороший парень, не лезущий с поучениями и распоряжениями - просто обычный человек, смотрящий на мир открытыми глазами. Если персонажам удастся убедить его, что всем будет лучше, если они узнают, где находится Джимми Кальмар, этот парень заставит Рикета рассказать им. Рикет будет сотрудничать, когда его друг напомнит ему, что есть более значимые вещи, нежели преданность главарю банды.

Работа с Темами

Как только ты определишься с основной и вспомогательными темами, запиши их по отдельности, подумав на тем, как будешь описывать их. Затем под основной темой сделай пометки для каждого персонажа или группы, которые будут ее представлять. Для дополнительных тем можешь выбрать пару второстепенных персонажей, способных олицетворять их, или же просто создать несколько НПС, предназначенных именно для внедрения этих тем. Возможно, в итоге ты и не станешь использовать этих персонажей, но наличие под рукой нескольких конкретных примеров позволит тебе импровизировать с вспомогательными темами во время игры.

Содержание

Каково содержание твоей кампании? Какие специфические группы или персонажи вовлечены, чем они занимаются?

Вот простой и грязный способ создать основное содержание кампании. Он предназначен лишь для того, чтобы помочь тебе в целом, но полезен и когда возникают затруднения. По мере объяснения мы создадим простую компанию.

Инициатор

В роли инициатора выступает Ведущий, кто двигает дело с мертвой точки. Интереснее, когда инициатором оказывается некая личность, нежели группа, поскольку люди обладают более чувственной и чувствительной мотивацией, чем группы.

Выбери инициатора из этой книги. Можешь использовать одного из мастерских персонажей из прошлой главы или выбрать какого-либо адепта или инкарнацию, определившись с конкретной

личностью позднее. На данный момент просто запиши инициатора на листе бумаги.

> Я выбрал Истинного Короля. Сейчас мне не важно кем именно он или она является - достаточно знать тип инкарнации, с которым я собираюсь работать.

Инициация

Это ключевое событие, пережитое или вызванное инициатором и давшее начало компании. Оно вовсе необязательно будет первой сценой игры - это событие могло произойти недели или даже десятилетия назад. Выбери одно из представленных ниже, не забивая пока что себе голову его настоящим значением. Если ты уже определился с основной темой, позволь ей направлять себя.

- Рождение
- Смерть
- Сотрудничество
- Предательство
- Откровение
- Сокрытие

> **Пример:** я выбрал Сокрытие, в котором моя инкарнация Истинного Короля старается что-то от кого-то спрятать.

МакГаффин

Это то, в чем заинтересован инициатор. МакГаффином может быть объект (как статуя в *Мальтийском Соколе*) или некая информация (как кровосмешение в *Китайском Квартале*). Самые разные люди на протяжении всей компании могут желать овладеть им, понять его, контролировать или уничтожить. Выбери тип МакГаффина из списка ниже.

- М'агический артефакт
- Сверхъестественная сущность
- Ритуал
- Информация о преступлении
- Фамильная тайны
- Спрятанная/утерянная область

> **Пример:** Королевские семьи всегда хранят секреты, так что это будет именно то, чем я воспользуюсь для моего Истинного Короля.

Заинтересованные Партии

Это принадлежащие Ведущему индивидуумы и группы, что помимо инициатора заинтересованы в МакГаффине. Тем не менее, инициатор может быть бывшим или нынешним членом одной из этих команд, которые теперь разыскивают МакГаффин независимо от того, чем занимается инициатор.

Выбери три заинтересованные команды из дюков и ковенов прошлой главы или различных адептов и инкарнаций.

> **Пример:** Я начал с выбора Ордена Святого Сессиля. Так как кампания вращается вокруг Истинного Короля, воспользоваться группой с древней структурой власти показалось не лишенным смысла - церковь и государство, что-то вроде этого. В качестве второй заинтересованной партии я выбрал Дирка Аллена, так как он является полезной темной

лошадкой и придает более современный вид остальным элементам сюжета. И наконец, просто чтобы на самом деле все запутать, я выбрал Мак-Аттак в качестве третьей заинтересованной стороны. Не имею ни малейшего понятия почему.

Карта Отношений

Запиши ни листе бумаги каждый элемент, выбранный тобой на протяжении этой секции. Не стоит записывать их в виде списка - разбросай их по всей странице, поскольку тебе придется рисовать линии, различными способами соединяющие эти записи.

Начинай рисовать стрелки, соединяющие все элементы вместе. На каждой линии запиши один из двух приведенных ниже типов отношений, по одному для каждого направления. Таким образом, проводя линию от инициатора к одной из заинтересованных партий, тебе нужно будет определить их взаимоотношения с точки зрения каждой из сторон. Инициатор может с ненавистью относиться к одной из команд, в то время как сама команда доверяет инициатору. Отношения могут быть одинаковыми для обоих сторон. Имей в виду, что это настоящие отношения, а не то, что эти организации говорят на этот счет.

Тебе не нужно рисовать каждую связь для каждого элементом. Просто делай это, пока картина не станет достаточно сложной. Тебе также не нужно однозначно определяться здесь со своим выбором или стараться объяснить каждую связь. Карта отношений должна просто вдохновлять тебя на создание последовательной истории на основе того, что ты успел выбрать.

Вот несколько взаимоотношений, из которых можно выбирать:

- Уважение
- Презрение
- Сотрудничество
- Противостояние
- Желание
- Избегание

Пример: Ниже ты можешь увидеть карту отношений, которую я создал для своей кампании, в буквальном смысле на салфетке, пока писал эту главу. Я не собираюсь использовать все приведенные там детали - лишь достаточное количество, чтобы понять, как они будут взаимодействовать.

Окончательное Оформление

Достаточно планирования. Используй карту, как руководство, и собери воедино все, что касается твоей кампании.

Пример: Высохший от старости Истинный Король делового центра города моей кампании это хорошо известный и очень богатый застройщик. У него есть внебрачный ребенок - Нарко-Алхимик - лидер крупнейшей в округе банды, занимающейся распространением наркотиков. Король хочет, чтобы его последователи помогли ему в его символической роли, но опасается, что враги смогут заставить сына бросить ему вызов, отдаляя успех. В то же время он хочет не допустить причинения вреда его сыну. Ребенок не имеет ни малейшего понятия, кем является его отец.

Тем временем м'агическая деятельность его банды привлекла внимание и Ордена Святого Сессиля, и Дирка Аллена. Аллен хочет узнать больше о Нарко-Алхимии для своего следующего романа, а

Сессильцы хотят разведать слухи о сверхъестественных уличных наркотиках.

У Мак-Аттака есть ресторан в этой области. Его руководитель большой почитатель произведений Аллена, занявшийся его поисками, когда в городе появились слухи о незапланированном визите его любимого автора. Он хочет стать кем-то вроде ученика Аллена, но сам Аллена без особого энтузиазма смотрит на его поиски. Также Маки заинтересованы в свержении Короля, поскольку за время его правления город стал слишком тихим, слишком ограниченным. Они отказались от заключения союза с ним около года назад и верят, что его последователи планируют пойти против них, стоит Королю взойти на престол.

По мере развития кампании я предполагаю дать Макам узнать о тайном отпрыске и попытаться заставить Нарко-Алхимика бросить вызов последователю отца, готовящемуся занять его место. Сессильцы прячутся по округе, задавая вопросы и наблюдая за людьми, главным образом дожидаясь того момента, когда ближе к середине игры мне понадобится, чтобы кто-нибудь ворвался в дом с оружием наперевес. Дирк Аллен в целом поддерживает Нарко-Алхимика, чтобы узнать больше об этом новом для себя Пути м'агии, но в большей степени он что-то вроде старшего наблюдателя, нежели передового противника.

В конечном счете последователь Истинного Короля - кем бы он ни был - скорее всего натравливает сессильцев на Нарко-Алхимика. В то же время он может заключить сделку с Алленом. Возможно, он не обращает внимания на Мак-Аттак, который может доказать его участие в происходящем.

Начиная Игру

Теперь реши, как именно вовлечь игроков во все это, основываясь на том типе команды, который выбрали (или придумали) твои игроки. Они могут быть командой НИ, чей задачей является слежка за Алленом, они могут быть приближенными Истинного Короля пригорода, старающимися завоевать территорию. Дай им первоначальную цель, чтобы начать, и предоставь полную свободу!

> **Пример:** Если я веду кампанию уличного уровня, мои игроки могут выбрать команду Шестого Отдела Лаборатории (см. главу "Уличные Приключения"). Я начну с проведения ими интервью с Алленом для их исследований.
>
> Если мы играем в глобальные приключения, они могут воспользоваться группой Пушки Против М'агии (см. главу "Глобальные Приключения"). Их следующей целью является Нарко-Алхимик, но, как глава банды, он весьма опасен - вместе с тем младшие приспешники Истинного Короля также присматривают за ним, чтобы держать его в неведении относительно его наследия и защищать от опасности. Как только персонажи в первый раз попытаются разобраться с этим парнем, они разворошат настоящий пчелиный улей.
>
> Если же речь идет о компании космического уровня, моя группа может стать Ковеном Архетипов (см. главу "Космические Приключения"). Они пытаются укрепить позиции инкарнации Истинного Короля, одним из способов достижения этой цели является поддержка мирного существования, когда местный Истинный Король уйдет в отставку. В этом случае их задачей станет поддержка последователя, избранного наследником, и удерживание внебрачного сына Нарко-Алхимика вдали от трона.

Продолжая Игру

Это общая картина содержания компании, долгосрочный набросок, на фоне которого могут развиваться различные сценарии. Может потребоваться год или больше внутриигрового времени, чтобы все обозначенные события смогли произойти. Возможно, одной из первых сессий будет история

о похищении сертификата о рождении, содержащего имя отца Нарко-Алхимика, которое некий незначительный дюк планирует использовать в ритуале против Истинного Короля. Позднее это знание постепенно пройдет сквозь компанию, вызывая последующие события. Инциденты вроде прибытия Дирка Аллена и Сессильцев могут произойти лишь месяцы спустя. Сессильцы могут даже прийти в город в ответ на происшествия в каком-то другом сценарии, замешанном на неких незначительных местных событиях, начав приглядываться к сюжетной линии Нарко-Алхимика значительно позднее.

Сюжетные Линии

Основной частью работы Ведущего является создание сюжетных линий. Они могут быть короткими или длинными, простыми или сложными, запутанными или тривиальными. Все это остается на твое усмотрение. Что у всех сюжетов общее, так это **зацепки**, **развитие сюжета**, **кульминация** и **последствия**.

Зацепки

Зацепки это то, что вызывает у игроков первичный интерес. Красивая женщина приходит к частному детективу и просит найти ее пропавшую сестру. Молодая актриса слышит странную музыку, сопровождающуюся криками, что могут быть как смехом, так и воплями ужаса, раздающуюся из комнаты над ее квартирой. Профессор обнаруживает старый, пыльный манускрипт, написанный на неизвестном ему языке.

Хорошая зацепка делает игроков заинтересованными, она вызывает у них *желание знать*. Это не означает, что каждый персонаж будет заинтересован каждой зацепкой. Детектив может сказать: "А под кроватью искать пробовали?". Профессор может решить сосредоточиться на получении правительственного гранта. Тебе следует пытаться зацепить игроков, но будьте готовы, что они проигнорируют зацепку или отреагируют на нее не так, как ожидалось. ("Конечно, отец, я перейду на темную сторону!")

Есть три основных способа вызвать интерес при помощи зацепок. Двумя простейшими являются морковка эгоизма и палка самосохранения. Если детектив ожидает, что красотка хорошо заплатит ему (или переспит с ним), если он найдет ее сестру, то будет мотивирован - это эгоизм. Если профессор узнает, что прошлый владелец манускрипта был задушен, и что высокий худой человек с одним голубым глазом предупреждал жертву о вероятности такого исхода, он начнет нервничать - это самосохранение. Третий способ сделать зацепку интригующей - сделать ее столь причудливой, что игрок (или персонаж) хочет разобраться скорее из любопытства. (Например, молодая артистка стучит в дверь соседа сверху, и ей открывает человек *как две капли воды* похожий на Элвиса - молодого, мужественного Элвиса.)

Развитие Сюжета

Развитие сюжета это то, что происходит в следующий момент. Как только зацепка привлекает интерес игрока, развитие подкармливает и увеличивает его. Теперь, когда ты сумел зацепить персонажа при помощи угроз, обещаний или любопытства, можешь *держать* его в этом состоянии любой их комбинацией. (Это превосходный, *превосходный* момент для использования страстей.) Неплохой идеей будет и регулярная смена мотиваций. Профессор находит лингвиста, который говорит ему, что рукопись посвящена приобретению бессмертия (угроза сменяется обещанием). Детектив узнает, что его прекрасная клиентка недавно застраховала свою сестру на крупную сумму - теперь она становится главной подозреваемой (обещание переключается на любопытство). Юная актриса глубокой ночью застает соседа "Эла" стаскивающим по ступенькам странный мешок размером с человека (любопытство сменяется угрозой).

Одной из задач развития сюжета является изменение уровня уверенности персонажа через подсовывание ему либо большего числа улик, либо новых вопросов. Актриса решает проследить за "Элом" и выясняет, что он солист музыкальной группы "Психоз Элвиса", играющей каверы в стиле индастриал на песни Элвиса Пресли. Это объясняет странные звуки из квартиры сверху; теперь у нее есть ответ на один из вопросов. На профессора нападают двое с пирсингом на верхней губе, он спасается лишь благодаря Человеку С Одним Синим Глазом; теперь его волнует вопрос, кем именно являются эти двое громил и спасший его парень. Детектив обнаруживает труп сестры, а свидетель говорит, что его бросил здесь тощий человек в длиннополой шляпе; на один из вопросов появился ответ ("Что случилось с сестрой?"), но появился новый ("Кто это сделал?").

Развитие необходимо любому сюжету, но в какой степени зависит от ваших вкусов и потребностей истории. Если хочешь, можешь оставить сравнительно мало развития, что подойдет для более быстрых и простых сюжетных линий. Если ты придашь больше внимания развитию сюжета, то это сделает сюжет длиннее и сложнее; поднимается множество вопросов, находятся ответы, но ведут они лишь к новым вопросам. При аккуратном использовании, это позволит продолжительное время поддерживать эмоциональную насыщенность, делая возможный отыгрыш существенно более значимым. Тем не менее, постарайся не затягивать сюжет слишком сильно. Игрокам станет скучно, они быстро разочаруются в игре, если почувствуют, что топчутся на месте.

Кульминация

Когда игроки получат достаточно информации от развития сюжета, чтобы перейти к решающим действиям, самое время для истории достичь своей кульминации. Кульминация это тот момент, когда история разрешается (тем или иным способом). Детектив выясняет, что его красивая клиентка маскируется под мужчину, чтобы убить свою сестру, и нанимает его, так как полиция оказалась слишком тупа, чтобы найти тело, и чтобы она могла получить страховку; они встречаются и разговор перерастает в перестрелку. Профессор выясняет, что Человек С Одним Голубым Глазом это Комте де Сен-Жермен, считающий, что рукопись содержит секреты, которые могут убить его; люди с пирсингом стремятся именно к этому и приводят вполне убедительные аргументы на этот счет. Профессору придется решать, кому отдать книгу. Молодая актриса видит "Эла", тащащего очередной сверток к печи для кремации. Она прокрадывается вслед за ним и открывает дверцу топки, когда он уходит, ужасаясь при виде объятого огнем тела. Она оборачивается и видит перед собой "Эла", сжимающего в руке нож и небрежно напевающего "Люби меня нежно".

Кульминации должны быть будоражащими, насыщенными и неопределенными. Кроме того они должны подводить итог сюжетной линии. Это еще не означает, что должны появиться ответы *на все вопросы*; возможно, девушка никогда не узнает, почему "Эл" убивал - одинокий псих или одержимый культист? Профессор никогда не узнает, был ли его выбор верным. Что еще важнее, кульминация должна что-то *изменить*. Девушка знает, что "Эл" больше не вернется. (Или по крайней мере надеется на это.) Профессор знает, что кости брошены, к добру или злу. Детектив знает, что правосудие свершилось, и его нанимательница не выйдет из тюрьмы еще лет двадцать (восемь за хорошее поведение).

В каждой истории должен быть свой собственный набор деталей и свой собственный фокус. Чтобы этот процесс не приедался, не стоит делать все сюжеты "однообразными, но слегка различающимися". Если твои игроки только что завершили длительный, душераздирающий, опасный сюжет, проведи для них игру, где будет меньше жестокости, но больше загадок. Или что-нибудь более беззаботное. Или короткое. Или все это вместе.

Последствия

Ничего не закончено, пока не наступил конец, но когда, черт его подери, он на самом деле наступает? (Если ты ведешь однодневку, конец значит конец.) Если ты ведешь авантюру, то скорее всего захочешь аккуратно завершать каждую историю, что-то вроде телевизионных серий. Если же ведешь целеориентированную кампанию, конца не будет - пока кампания не завершится сама по себе. Но в обоих случаях последствия используются, чтобы добавить кампании непрерывности и уникальности.

Последствия это продолжительные элементы сюжета, которые происходят после завершения текущей истории или сессии. Некоторые просто добавить в сюжет. Если персонажи вломились в дом и украли что-либо, полиция начнет расследование. Если один из персонажей был убит, вопросы появятся у правоохранительных органов, родственников, нанимателей. С другими сложнее. Таинственная личность, идущая по пятам персонажей, которую они никак не могут поймать - кто это, на кого работает и появится ли снова? Персонажи разогнали культ и засадили его главаря за решетку; создаст ли его заместитель новый культ и будет ли искать отмщения? Есть ли у странного идола, обнаруженного персонажами, какие-либо силы, что вступят в игру позднее?

В конце каждой сессии незамедлительно отводи несколько минут - спрячься в ванной, если есть такая необходимость - чтобы записать некоторые возможные последствия. И в следующий раз, когда будешь готовиться к очередной истории или сессии, взгляни на эти записи на предмет тех последствий, что могут вступить в игру.

Интерес со стороны правоохранительных органов относится к тем вещам, которые тебе стоит постоянно принимать во внимание. Действие НА происходит в мире (нашем мире), где незаконные действия *ведут* к определенным последствиям, так что если какие-либо законы были нарушены во время игры, тщательно подмечай, что именно сможет найти полиция. Оставили ли персонажи улики, по которым их можно отследить? Сможет ли кто-либо припомнить описание их внешности, марку машины, номерной знак? Использовали ли они кредитную карту в магазине за несколько секунд до перестрелки? Были ли они в местах - таких как банк или офис кампании - где могли быть камеры безопасности? Если они вступали в конфликт с противоборствующим ковеном, может ли этот ковен отправиться в полицию с правдоподобной историей и обвинениями против них? Одним из интересных способов внедрения деятельности правоохранительных органов заключается в воплощении подобных последствий через полицейское расследование, возглавляемое опытным следователем. (Посмотри фильм *Схватка*, чтобы получить хорошее представление о чем идет речь.) Возможно, блестящий детектив сложит воедино схожие нераскрытые дела и возьмется за расследование вместе с персонажами. Быть может, жесткий коп, натыкающийся на деятельность сатанинских культов на каждом шагу, старается выйти на их след. Возможно, амбициозный окружной прокурор желает выставить на обозрение деятельность персонажей, чтобы поддержать свою кампанию по баллотированию на пост мэра. Не все те, кто встает на пути персонажей, должны принадлежать к оккультному андерграунду, в конце концов - если на персонажей объявлена полицейская облава, их союзники и противники будут действовать куда более осторожно.

Другой возможный набор последствий возникает со стороны обычных горожан. Поставили ли действия персонажей под вопрос их собственное трудоустройство? В опасности ли их семьи? Довелось ли им вывести из себя одного из байкеров в баре, кто проколет им шины при следующей встрече? Следят ли за ними репортеры? Возможно, группу горожан - вроде PTA или Гринписа - беспокоит происходящее? Если персонаж погибнет, подумай на тем, что подумает его семья и друзья; могут ли они нанять частного детектива, чтобы выяснить, чем там занимаются коллеги этого бедного психа?

Последним набором последствий являются те, что напрямую связаны с оккультным андерграундом. Противники, ищущие возможности отомстить, длительные м'агические проклятия, волновые эффекты произошедшего и популярный Парень, Который Уходит. Что остальные команды оккультного андерграунда думают на этот счет? Назначил ли Алекс Абель группу для расследования? Шляется ли поблизости Комте де Сен-Женмен? Если кто-то, осведомленный о происходящем, сумеет уйти, к кому

он пойдет, и чем все это закончится? И как повлияют поступки персонажей на их репутацию?

Как уже говорилось, последствия существуют, чтобы добавлять компании продолжительности и уникальности. Но, как должны были показать недавние примеры, у них есть и иная важная цель: заставить игроков дважды обдумывать свои решения, осознавая, что все их действия к чему-то да приведут. Они могут победить Шестерых Дарующих и разломать Ноутбук Уничтожения, но насколько хорошо это окажется на самом деле? Какую цену они заплатят за свои деяния? Мы не просто так называем их "последствиями".

Множественные Сюжетные Линии

Наконец, никто не говорит, что ты не можешь вести две, три или еще больше сюжетных линий одновременно. Это может на самом деле *запутать* тебя, но еще больше запутает твоих игроков (все-таки тебе известно, к которой сюжетной линии относятся конкретные улики; им же вовсе не обязательно). Будь осторожен с внедрением нескольких сюжетных линий - не перегружай себя и игроков. Большинство может справиться сразу с двумя, но как только их станет четыре или более того, сложность увеличится экспоненциально. Частным исключением может служить ситуация, когда сюжетные линии инициируются и поддерживаются игроками. Например, если ты даешь им возможность изучить Секту Обнаженной Богини, а сами они тем временем пытаются создать большую рок-н-ролл группу, тебе не нужно особенно беспокоиться на счет этой группы; они сами займутся ей, а тебе нужно лишь отвечать на их действия. С сюжетом по изучению культа тебе скорее всего потребуется проявить чуть больше инициативы.

Поворотные Моменты

Очень важно отмечать те события, что будут оказывать долгосрочное воздействие на твою компанию, даже если твои игроки не смогут сразу распознать их. Они называются **поворотными моментами**.

Некоторые из них довольно очевидны. Если ты планируешь сюжетную линию, и персонажи достигли кульминации - ну, тут все понятно. Удели этой сцене особое внимание, придай ей особую четкость и напряжение. Убедись, что игроки поняли, что ты на самом деле серьезно к ней относишься; иначе они тоже не станут принимать ее всерьез.

Другие поворотные моменты определить сложнее. Предположим, персонаж средних лет какое-то время жил с девушкой в Пасадене, еще когда был молод. Ты решаешь подкинуть ему каприз судьбы: когда он порвал со своей подружкой из Пасадены, она была беременна, но ни один из них не знал об этом. Теперь же дочь выследила его. Это чадо (по имени Джуди) станет ключевым элементом следующей части сюжета, но ты хочешь представить ее раньше (не говоря о ее истинном значении), обеспечив некоторые предпосылки ее появлению, чтобы сделать более драматичным ее вовлечение в происходящее - ровно как и выяснение того факта, что она является любимой дочуркой одного из персонажей.

Поначалу она будет еще одним незначительным персонажем для игроков. Только *ты* знаешь, что она *собирается* стать важной. Их первая встреча с отцом является поворотным моментом, но сам персонаж не знает об этом. Если он покажет себя настоящим ублюдком, это окажет огромное воздействие на сюжет. Если поведет себя хорошо, это будет не менее важно.

С одной стороны это поворотный момент. Следует уделить ему особое внимание, чтобы, когда впоследствии все открылось, игроки вспомнили об этом, и у них создалось бы впечатление развития ситуации, вместо попросту сваливающихся на голову событий. С другой стороны тебе не захочется привлекать *слишком* много его внимания. Всего лишь заставить его нервничать. Сделай эту сцену чуть более детализированной, чем обычная встреча с незначительным персонажем. Убедись, что он

запомнил ее имя. Не стоит проливать на ситуацию чересчур много света, просто заставь ее задать достаточно странных вопросов, чтобы он почувствовал, что *что-то* с этой девушкой не так. Надеюсь, он не станет пытаться переспать с ней. (Ммм, самое время для проверок безумия!)

Как только ты определишься с поворотным моментом и проведешь его, убедись, что запомнил его - и что его также запомнили твои игроки. У них должно остаться впечатление, что произошло нечто значительное, даже если они не уверены в том, что именно. Не забудь составить перечень возможных последствий этого инцидента, как для персонажей, так и для других, "стоящих за кадром" НПС.

Теперь ты готов использовать поворотные моменты при создании сюжета. Но что насчет создания персонажей? Во время игры легко может произойти ситуация, не имеющая большого значения для сюжета, но вызывающая огромный резонанс со страстью одного из персонажей. Не пропускай их. Если персонаж, показавший себя сдержанным и всепрощающим, неожиданно срывается и убивает незначительного оппонента, когда можно было найти мирное решение - это должно что-то значить. Может быть, у игрока был неудачный день и он хочет убить кого-нибудь, или ему просто надоело играть образец этического воздержания. Не спускай это на тормозах. Заставь его разобраться с *причиной*, из-за которой его персонаж так поступил. Если он не знает, почему поступил так, убедись, что он *обыграет* это; в конце концов весьма тревожно обнаружить себя за чем-то совершенно тебе не свойственным без какой-либо на то причины.

Другими словами убедись, что твои персонажи знают, что любые их поступки будут иметь последствия - последствия для персонажей, если не для сюжета.

Работа с Изменениями

Игроки будут бросать тебе крученые. Принимай их. Не надо зацикливаться на единственно возможном развитии событий, независимо от того, насколько оно классное; если твои игроки не хотят идти туда, не надо волочь их силой. Ты можешь вести и вдохновлять, но не вынуждать. Хоть соблазн и велик, но если ты будешь тащить игроков по сюжету тем путем, который нравится *тебе*, они взбунтуются.

Когда игроки подбрасывают тебе крученый мяч, они все еще ждут, что ты выбьешь его с поля, поскольку в идеале им неизвестно, каких именно действий ты от них *ожидаешь*. Вот несколько примеров того, что ты можешь сделать, когда игроки устраивают нечто значительное, но абсолютно отличное от ожидаемого тобой.

Уловка. Эй, нет ни малейших причин, чтобы узнать о произошедшем прямо сейчас, не так ли? Не забывай об этом действии, но так только его немедленные последствия (если таковые имеются) будут описаны, оставь это. Если они будут расспрашивать о результатах, ничего не говори им. Затем придумай что-нибудь на самом деле классное для событий следующей сессии (или даже несколькими сессиями позднее). Можешь даже вселить в них ложное чувство безопасности.

Разберись с этим. Иногда сюрприз это просто неожиданный поступок. Он ничего не *значит*, расправься с ним и продолжай. В остальных случаях это симптом.

Позволь мне объяснить. Неожиданные действия не могут происходить без *ожидаемых* действий, правильно? То есть, ты ожидаешь от персонажей одного, а получаешь совершенно другое. Возможно, это просто упрямство или Бес Противоречия. *Но...* есть вероятность того, что ты просто неправильно прочитал персонажа.

Отступи на шаг и спроси себя, дал ли ты игрокам то, чего они хотели. Помни, что это не то же самое, чего хотят *персонажи*; игроки хотят *испытаний* того, к чему стремятся их персонажи, и зачастую довольно специфичных испытаний, чтобы получить удовольствие от их преодоления. (Есть причины тому, что все подземелья в РПГ старой школы буквально кишели монстрами и сокровищами; если бы

там были одни сокровища без монстров, никто бы не стал играть в эту ерунду.) Если ты вел игру, насыщенную политикой и интригами, что бы это могло значить, если твои игроки все как один с энтузиазмом ввязываются в неожиданную перестрелку в хранилище, полном головорезов? Может быть, они просто рассматривают насилие, как еще один политический инструмент - и к тому же неожиданный. С другой стороны, это может оказаться просьбой сменить тон игры.

Неожиданный поступок со стороны игроков может рассматриваться, как указатель на направление, в котором они хотели бы продолжить игру. Внимательное отношение к таким событиям, не только сделает игроков счастливыми (и кроме того вовлеченными, что в свою очередь сделает игру приятнее для всех), но также поддерживает новизну игры и помогает тебе оставаться на коне. Конечно, потребуется немного больше работы. Но оно того стоит.

Завершение Кампании

Игра в чем-то, как запой. Очень важно вовремя остановиться.

Как и сюжетной линии, кампании необходима кульминация и завершение (если только ты не используешь проверенный временем тип авантюры, когда события происходят, но мало на что влияют). Оно может наступить со смертью последнего персонажа, с вызовом плюющего в лицо врага, или (что случается чаще) когда персонажи достигают некоей великой цели - той, которой и собирались добиться изначально, или новой, на которую они переключились за время игры. Когда такое происходит, персонажи выполняют свое предназначение. Если НА игра персонажей, то игру можно считать законченной, поскольку персонажи полностью раскрылись через сюжет.

Принудительные Концовки

Если твои игроки ошибались, принимали неверные решения (особенно решения, не свойственные их персонажам) или отказались сделать сложный выбор, необходимый для выполнения их миссии, тебе не стоит просто *вручать* им победу. Это делает тебя мошенником, а твоих игроков грабителями хорошей истории. Более того, такой поступок перечеркивает любой *хороший* отыгрыш, который они могли демонстрировать ранее. Истинное значение притворно счастливого конца в стиле "дай мне" заключается в "Вы победите в любом случае, поскольку вы персонажи игроков. Не надо особенно стараться. У вас нет сколь-либо серьезных шансов на провал. Подходящая концовка уже готова, так что у вас нет никакого выбора." Игроки ненавидят, когда их к чему-то принуждают. Они терпеть не могут быть безвольными пешками Ведущего, даже если Ведущий дает им то, что, как он *думает*, им и нужно.

Мы уже говорили об этом ранее, но мы повторимся, как эксцентричные старикашки с больной печенью, так как это *важно*. Игроки хотят не просто счастливый конец; они хотят *заработать* счастливый конец. И чем сложнее его заработать, тем больше удовлетворения они от этого получат.

Для твоих игроков естественно испытывать настоящее чувство сомнений. Некоторые Ведущие стараются создать ощущение, что ошибка возможна, тогда как на самом деле делают все, чтобы игроки преуспели; но я обнаружил, что лучший способ создать эти сомнения оставить исход целиком и полностью на откуп действиям персонажей. Если результат окажется печальным - что же, крепкий орешек.

Триумфальный Провал

Тем не менее, даже провал может принести удовлетворение. Нет, серьезно.

Возможно, прямо сейчас ты чешешь затылок. "Хочешь сказать, что мои игроки, собирающиеся вместе каждую среду на протяжении *восьми месяцев* и совместными усилиями старающиеся захватить мир - что они будут удовлетворены концовкой, при которой они *не смогут* захватить его?"

Это возможно, то только если они *решат* не захватывать его. Например, давайте предположим, что одному из них дается возможность захватить мир, но очень большой ценой. Алекс Абель направит все свои миллионы на их нужды - если только они предадут одно из своих основополагающих убеждений. "Без проблем, мы можем заняться этим. Просто отбрось эту идею о борьбе с нищетой, она все портит." Может быть, путь к власти лежит через совершенство в определенном виде м'агии - но чтобы добиться этого, им придется предать что-то неотъемлемое их *личности*. "Не вопрос, сила твоя. Просто отдай мне своего сына, и покончим с этим. Эй, я должен быть уверен, что ты настроен *серьезно*!"

Литература полна таких примеров. Другим примером, который может тебя заинтересовать, является мученик, который приносит какую-либо великую жертву ради блага всех остальных. Возможно, весь твой ударный отряд погибнет при взрыве в тренировочном лагере Всемирного Общества Освобождения. Если смотреть поверхностно, то это провал (так как все они погибли). Тем не менее, если игроки знают, что, уничтожив лагерь, они спасут весь мир, они могут посчитать потерю своих персонажей оправданной. В конце концов, сюжет придал их персонажам завершенный вид; мертвые и непокорные, они закончили свою карьеру соответствующим драматическим образом.

Это игра персонажей. Наиболее запоминающимися личностями являются те, что решают быть верными самим себе, даже ценой своих собственных жизней.

Неизвестные Армии это игра, где шансы обычно не в пользу персонажей. Они могут провалиться с пугающей легкостью, просто выбросив ужасающие 00. Неудачи *обычны*, это именно тот элемент, что делает эту игру столь отчетливо контрастирующей со многими другими, где игроки считаются особенными, элитными или большими, чем сама жизнь.

Это не недосмотр, это особенность.

Игрокам с трудом удается добиваться чего-либо, поскольку *людям* это дается с трудом. В мире НА *всем* приходится потрудиться, чтобы достичь своих целей. Даже большие игроки, вроде НИ и Спящих могут потратить уйму времени, пробиваясь сквозь абсолютное невежество, и терпеть крах, крах, *крах*. Никто не совершенен - ни Комте, ни Фрик, ни даже игровые персонажи. И это хорошо! Поскольку столь значительная часть игровой вселенной находится вне *чьего-либо* контроля, это значит, что *любой* может преуспеть - кто угодно, от пугающей Анджелы Форсайт, до коренастых верзил вроде Дерека Джексона.

В большинстве игр сила приходит от повышения твоих навыков и характеристик до того уровня, когда ты просто не можешь реалистично проиграть. В *Неизвестных Армиях* на самом деле нет такого уровня. В долгосрочной перспективе общее число твоих успехов и неудач в большей степени зависит от твоего умения адаптироваться к непредсказуемым и неконтролируемым обстоятельствам.

В большинстве игр успех зависит от силы персонажа. В НА он зависит от навыков игрока.

Эпилоги

Некоторые Ведущие любят устраивать эпилоги, где игроки рассказывают, что происходило с персонажами впоследствии, как в конце некоторых фильмов, когда короткие текстовые вставки рассказывают тебе, кто и чем занимался. Возможно, персонажи угомонились и завели семьи, ускакали на закат, воссоединились со своей потерянной дочерью или закончили свои дни в тюрьме. (Эй, каждому свое.) Другим нравятся более неопределенные концовки, когда ничего неизвестно наверняка, а результаты кульминации только подразумеваются. В третьих группах Ведущий сам определяет

возможную судьбу персонажей или же делает это вместе с игроками. Поступай так, как тебе больше нравится.

Book 4: For the Gamemaster - Chapter 19: Running the Game

Ведение Игры

Традиционно в задачу Ведущего входит организация места и времени встречи, обеспечении напитками (обычно содержащими кофеин, чтобы усилить напряжение и укрепить внимание игроков) и опциональными солеными закусками. Плюс создание истории, само собой наполненной хитрыми загадками, захватывающими происшествиями и неземной опасностью.

В этом отношении ничего не поменялось. Мы не сможем помочь тебе с первой частью, но вот набор подсказок по непосредственному проведению игр.

Основное Повествование

Первым из навыков, в которых Ведущий должен должен достичь совершенства, является базовое повествование. В некоторой степени ты можешь искажать правила, приукрашивать ошибки и мухлевать с сюжетными элементами. Единственное, что тебе не удастся подделать, это основополагающая способность описывать события.

Ты - чувства персонажей и в известной степени их воспоминания. Все, что они переживают, приходит к ним с твоих слов; именно ты описываешь последствия всего, что они делают. Это большая власть и ответственность; и то, и другое потребуется тебе, чтобы стать хорошим Ведущим. Давай рассмотрим те области, о которых тебе нужно иметь представление для эффективного повествования - другими словами, рассказывания историй. (Имей в виду, что использование персонажей Ведущего изложено чуть дальше в этой же главе.)

Голос

Если ты описываешь приятную, дневную сцену обычным голосом, это вызовет определенный тип настроения у твоих игроков. Если же ты будешь говорить низким, суровым, *жаждущим* голосом, сдобренным крохотной каплей сарказма - получишь нечто полностью противоположное. Проще говоря, если описывать сцену отвратительного преступления в *пресыщенной*, небрежной манере, это лишит ее всего напряжения, что могло было бы быть предотвращено серьезным тоном голоса. (Тем не менее, будь осторожен: легче легкого охрипнуть, если использовать несколько разных голосов, предварительно не подготовившись к этому.)

Словарный Запас

Не следует хвататься за первое же слово, что придет в твою голову; задумайся о более специфичном термине, который сможет точнее передать твою мысль. В конце концов, куча людей подходит под определение "большой". Но является ли персонаж "дряблым", или "накачанным", или "тучным", или "высоченным"? Каждое из этих слов несет разную смысловую нагрузку и оставляет различный ментальный образ. "Сырой", "скользкий" или "липкий и влажный" канализационный сток обладает куда большей личностью, чем просто "мокрый".

Реквизит

Давай предположим, что ты игрок, и твой персонаж только что завладел заметками безумного Доктора Ловенштейна. Что позволит тебе с большей легкостью проникнуться историей: Ведущий, который вкратце озвучит содержание записок, или же Ведущий, что вручит тебе в руки несколько исписанных листов бумаги, которые ты и в самом деле сможешь прочитать? В первом случае возникнет прослойка между игроком и событиями истории. Второй же наоборот, значительно сблизит их. Конечно, подготовка реквизита может потребовать немалой предварительной работы, но результат того стоит.

Изображения

Достань свои ножницы и искромсай газету, журнал или один из тех каталогов, что бросают всем в почтовые ящики. Собирай изображения домов, офисных зданий, парков и прочего, а затем используй их в качестве визуального образа описываемых по ходу игры сцен.

Стимуляция

Твой способ описывать происходящее может косвенно влиять на темп игры. Если ты будешь давать весьма поверхностное, базовое описание местности или персонажу, игроки скорее всего не уделят ему большого внимания. Если же ты предоставишь более детальный образ или передашь при помощи тона, что эта область или человек важны (или, что еще лучше, "не такие, как все"), то в самом деле увидишь, как их ноздри раздуются, словно у гончих, почувствовавших запах.

Стимуляция также важна для поддержания чувства возбуждения и неопределенности. Описания во время битвы обычно следует делать короткими, резкими и жестокими, сопровождаемыми напряженными тоном голоса. Если ты будешь спокойно бубнить, как их оппонент шаркает ногами, размахивает кулаками, делает ложные выпады *и т.д.*, это будет похоже не на бой, а на поэтапное описание. *Плохое* поэтапное описание.

Другими словами: если твои персонажи проходят через заброшенную фабрику, разыскивая улики извращенных ритуалов, которые могли быть проведены там прошлой ночью, можешь описывать происходящее медленным, низким голосом с высоким уровнем детализации и атмосферности. Если персонажи уносят свои задницы *прочь* с фабрики, поскольку они *нашли* свой порочный ритуал, лучше воспользоваться быстрым и обрывочным стилем.

Полноценное Описание

Слух и зрение персонажей занимают львиную долю усилий Ведущего, и вполне оправданно. Но не стоит игнорировать остальные чувства. Температура может стать эффективным способом передачи тона игры. (Ночное кладбище может быть неоправданно холодным; в квартире Соблазнителя может быть жарко и душно.) Запахи могут стать подсказками. ("Помнишь тот приятный цитрусовый запах от заляпанных кровью листов? Скорее всего, одеколон человека, который их носил.") Осязание - очень индивидуальное и личное чувство, так что оно может быть особенно эффективным. ("По мере того, как ты шаришь в полной темноте, ладонь наталкивается на что-то - руку, возможно, но кожа такая сухая и ломкая, что она крошится от твоего прикосновения, и по пальцам течет что-то горячее и липкое, а уши разрывает хриплый крик...")

Уровень Детализации

Детали это хорошо, следовательно, чем больше деталей, тем лучше, не так ли? Не обязательно. Если твои персонажи в библиотеке, нет необходимости называть каждую книгу. Выбирай правильные детали, чтобы сфокусировать на них свое внимание. Если цель сцены заключается в вызове страха и

предвкушения, можешь тщательно проработать детали в виде теней, невнятных звуков, сладковатого запаха гниющей плоти и так далее. Но если цель сцены предоставить игрокам место для обсуждения дальнейших целей, фразы "хорошо освещенный ресторан" будет достаточно. Можешь добавить утешительный звон столового серебра и запах жареного бекона, но это позолота. Перегрузка игроков деталями снизит темп игры, точно так же, как недостаток деталей сделает ее поверхностной и неубедительной. (Не беспокойся. Различие между "слишком много" и "слишком мало" значительно шире, чем по мнению большинства тебе следует считать. Оно также различается от группы к группе, в зависимости от предпочтений игроков и Ведущего. Даже если сейчас ты не все понял, со временем разберешься.)

Психологический Подход

Разные люди замечают разные вещи, поскольку любое восприятие фильтруется на основе наших ожиданий и интересов. Эта техника не для повседневного использования, но время от времени она очень полезна, чтобы напомнить о том, что ты отыгрываешь чувства персонажей - а чувства находятся под устойчивым контролем ментального состояния. Если ты описываешь квартиру настоящего наркомана, то скорее всего стоит подчеркнуть, насколько она неопрятна: разбросанные в беспорядке на каминной полке неоплаченные счета, пустые чашки и стаканы, валяющиеся вперемешку с пустыми пакетиками из-под арахиса, воняющий кошачий лоток и тому подобные предметы. С другой стороны, бывший зеленый берет может заметить пару тяжелых подсвечников (потенциальные дубинки), виток телефонного шнура, непрофессионально закрепленный под потолком (может быть использован, как самодельная удавка), и приоткрытую дверь туалета (как потенциальное место засады). Кто-то другой может незамедлительно обратить внимание на счета за квартиру, оплачиваемые жильцом, его выбор внутреннего убранства или даже фен шуй (китайская м'агия окружающей среды, основанная на расположении объектов), в соответствии с которым обставлена комната.

Плохое Повествование

Несмотря на то, что есть полезные техники, к которым следует стремиться и совершенствовать, существуют ловушки и общие ошибки, которые нужно избегать. В их число входят представленные ниже.

"Игровые" Описания

Если ты когда-либо услышишь, что говоришь нечто вроде "Его Тело 79, и он направляет на тебя бензопилу", стыдись. *Никогда* не описывай персонажей или созданий в игровых терминах. Ничто не лопает пузырь доверия быстрее, чем привлечение внимания к лежащей в основе мира механики.

Правила и характеристики это условности, инструменты для моделирования правдоподобности. Вместо того, чтобы описывать инструмент, описывай то, что он моделирует. "Он громадный, брутальный мужик, и рукоять бензопилы теряется в кулаке размером с шар для боулинга." Не стоит говорить, что персонаж высокообразован; скажи, что он выражается высокопарно, или помести его в академическую обстановку (библиотеку при колледже, музей, заставленный книгами офис).

Противоречие

Если ратуша была на западной стороне городского сквера в последний раз, когда персонажи были поблизости, ей лучше не оказаться на восточной стороне при следующем случае. Если "Марси" в одной из сессий была старшей сестрой персонажа, лучше бы ей на следующей игре не стать его младшей сестрой. С этим не так уж сложно справиться; если персонаж, объект или место достаточно важны, чтобы игроки обратили на них внимание, ты скорее всего уделишь им достаточно времени для непротиворечивого их описания. Если они не столь важны, можешь просто обойти эту ситуацию -

особенно, если это не важно для сюжета. ("Да нет, она всегда была на восточной стороне. Я сказал "восточной" в прошлый раз. А теперь не могли бы мы продолжить?")

Хорошим способом предотвратить эту проблему является ведение заметок. Это вовсе не обязательно должны быть листы, полные мельчайших подробностей; всего лишь нескольких ключевых слов или фраз о важных местах или людях достаточно, чтобы сохранить их описание единообразным.

Повторение и Зацикливание

Если твои персонажи вламываются в квартиру злобного культиста, и она заполнена пентаграммами и свечами, это может быть чертовски жутко - в первый раз. Но если следующие несколько квартир, в которые они вламываются, всегда описываются в одной и той же манере, это быстро приедается. Не ленись. Возможно, квартира одного из культистов практически пуста: ни мебели, ни телевизора, ни книжных полок, лишь один матрас посреди комнаты - матрас, покрытый коркой засохшей крови и засиженный мухами и личинками. Возможно, другой культист обладает квартирой, украшенной подсолнечниками, ситцевыми занавесками и плюшевыми медведями. И только когда ты откроешь привлекательный плетеный сундук от Pier One (Пр. Переводчика - кампания по дизайну интерьера), сможешь обнаружить ее коллекцию отрубленных кошачьих голов.

Помни, что напряжение и беспокойство зависит от неизвестности. Если твои игроки могут угадать, какими будут место, сцена или персонаж после твоего первого предложения, следует просто делать свою работу и тут же удивить их в дюжину раз сильнее.

Персонажи Ведущего

Каждый персонаж, встречающийся на пути ваших игроков, представлен одним актером: тобой. Это окажет на тебя некоторое давление, так как важно сделать всех персонажей Ведущего запоминающимися и различными. Есть два основных аспекта: образ и глубина персонажа. Мы также вкратце затронем характеристики персонажей Ведущего и вопрос того, как сделать их сильными, но не чересчур сильными.

Образ

Способ, которым ты описываешь различных персонажей, остается на твое усмотрение. Несколько основных компонентов образа персонажей Ведущего включают в себя речь, язык телодвижений, реквизит и изображения.

Речь

Наиболее распространенный инструмент Ведущего - это голос. Если ты радиоактер и можешь использовать один голос для хрипловатой, сексуальной девушки, а второй для похрюкивающего, жестокого громилы - ну, тогда ты с куда меньшей вероятностью запутаешь своих игроков. Акценты могут оказаться полезными, если ты сможешь достоверно их изобразить; иначе все это попросту превратится в шутку. (Что вовсе не означает, что тебе не следует использовать их для персонажей комического типажа.)

Даже если ты не уверен в своей способности подделывать голоса, выбор слов может оказаться не менее важным. Если один персонаж всегда говорит короткими, обрывочными предложениями, нечасто следуя правилам грамматики ("Я обвиняюсь в убийстве чьем?"), а другой использует замысловатые предложения, щедро сдобренные сленговыми выражениями ("И, типа, мне показалось, что он гонит, так что я достал свой девятимиллиметровый и такой ему "ну и че теперь, чувак?", и он по тормозам сразу..."), то, опять-таки, их легко различить.

Язык Тела

Люди во многом полагаются на визуальное восприятие. Можешь попытаться использовать различное выражение лица для разных персонажей (хотя и это тоже следует приберечь для комичных персонажей, если ты не уверен в своих навыках), но язык тела также весьма важен. Сутулый головорез с запавшими глазами будет держать себя иначе, чем постоянно ерзающий выпускник университета или полицейский офицер, всегда сидящий прямо и смотрящий, не моргая, прямо в твои глаза.

Реквизит

Некоторые Ведущие предпочитают использовать определенный реквизит (веер, сигарету, игрушечный пистолет) или даже простейшие костюмы (вроде шляпы или вуали). Это может быть весьма эффективным при правильном использовании (и если ты не прерываешь ход сцены, переключаясь с костюма на костюм при каждой новой фразе). Каждому свое, но вот одно предупреждение. Мы знаем, что ты скорее всего слишком умен, чтобы слышать об этом, но никогда нельзя сказать наверняка, кто собирается купить одну из этих книг: **Не используй настоящую пушку, или настоящий нож, или любое другое настоящее оружие в качестве реквизита! Просто не делай этого; ни к чему хорошему это не приведет.**.

Изображения

Собери пачку интересных лиц, но избегай узнаваемых знаменитостей. Используй их для персонажей Ведущего в своей игре. Присоедини каждое из них к карточке персонажа и запиши на ней его имя и краткое описание. Теперь твои игроки смогут связать имя с лицом. Ты даже можешь отдать изображение игрокам в качестве визуальной улики - или даже подсказки. Они смогут изучить лицо, возможно, разместить несколько лиц на доске и нарисовать соединяющие их линии, да и вообще проявить свою изобретательность с этими небольшими ресурсами.

Глубина Персонажа

Игроки создают только одного персонажа, но они прорабатывают его (как мы надеемся) весьма глубоко. У тебя иная задача. Так как у тебя много персонажей, ты можешь выйти из ситуации, сделав свои наработки более поверхностными. В конце концов, фокус повествования все время приходится на игроков; твои персонажи получают внимание лишь на несколько минут во время каждой из сессий. И тем не менее, эти персонажи заслуживают лучшего из того, что ты можешь дать им. Простым способом разобраться с этим обязательством является разделение персонажей на незначительных и значимых.

Незначительные Персонажи

Незначительные персонажи не должны быть до очевидного одноразовыми. Что означает, то что тебе придется выделить самое главное относительно персонажа и найти способ показать это так быстро и отчетливо, как это только возможно. Если персонаж является окружным прокурором, который собирается рассказать игрокам о напавшем на них убийце ("Фраза "хладнокровное отсутствие раскаяния" - что-то вроде повторяющегося лейтмотива в его уголовном деле..."), тебе не нужно знать, как он относится к своей матери, или что он ел на завтрак этим утром (если только он не неряха, и это не находится на его галстуке); все, что тебе нужно знать, это то, что ему известно об этом преступнике, что он об этом думает и как он собирается показать (или скрыть) эти переживания. Возможно, он груб и обладает сухим и ироничным чувством юмора. Возможно, он совсем недавно вступил в должность и немного нервничает, напуганный перспективой быть втянутым в конфронтацию (даже косвенно) с этим Плохим Парнем. Возможно, ему скучно и неинтересно - он уже видел все это и даже хуже, причем неоднократно.

Значимые Персонажи

Тем не менее, чрезмерная детализация незначительных персонажей едва ли может стать проблемой. Ловушкой, которую куда важнее избегать, является *недостаточная* проработка *значимых* персонажей. Тебе следует уделить больше времени и внимания вовлеченным персонажам, особенно значимым противникам и важным друзьям или союзникам.

Эти персонажи должны иметь значение. Все классные голоса и актерская игра не спасут персонажа, не являющегося внутренне непротиворечивым. Недостаточно знать, *что* делает персонаж; тебе следует знать *почему*. Мотивация критически важна. Рамки, установленные для игроков, могут оказаться чрезвычайно полезными и здесь; страсти и измерители безумия могут добавиться мяска на голых костях персонажей Ведущего. (Тем не менее, тебе следует быть осторожным и не позволять механике слишком сильно ограничивать себя. Эта механика для игроков; не увлекайся бросками безумия для персонажей Ведущего, которые являются более простыми созданиями, безумием которых ты можешь управлять в зависимости от того, что лучше для сюжетной линии.)

По мере развития твоей кампании, персонажам встретится множество противников и союзников. Одним из способов быстро сделать кампанию нудной заключается в том, чтобы быть ленивым и ставить на пути персонажей карамельных злодеев. Это относится и к незначительным персонажам, но для значимых это важно вдвойне. Если каждый встречный это классный, насмешливый громила в сделанном на заказ костюме ("Джон Траволта") или остроумный, вспыльчивый садист ("Джо Пеши"), они чертовски быстро станут скучными и невыразительными. Проще говоря, если каждый союзник вежливый, заикающийся идеалист ("Джимми Стюарт"), а каждый злодей образованный чудак, страдающий манией величия ("Джереми Айронс"), даже хитрые сюжетные ходы и будоражащие битвы не смогут замаскировать определенное чувство дежавю.

Каждый значимый персонаж должен обладать уникальными целями и уникальной мотивацией. Как поведут себя твои игроки, если выяснят, что их злодей собирается захватить мир, чтобы спасти его? ("Только контролируя невежественные массы, мы сможем повлиять на их мнение, чтобы убедиться, что следующий вознесшийся будет положительным архетипом - а не очередной иконой сексизма и деградации!") С другой стороны, что они почувствуют, если неоценимый совет или помощь будут предложены им главой смертоносного культа? ("Как только я осознал, что м'агия реальна, я понял, что никакая иная добыча не сможет... удовлетворить меня. Ты ведь можешь понять эту постоянную жажду вызова, не так ли?")

Ты предоставляешь своим игрокам хорошо проведенное время и вызов; но не даешь им ничего такого, что они могут принять, как должное. В *Неизвестных Армиях* основное внимание уделяется развитию персонажей, тебе же следует предоставить им собеседников, достойных общения.

Характеристики Персонажей Ведущего

Твои персонажи имеют те же характеристики, что и игроки, но это не означает, что тебе следует пользоваться теми же правилами при их создании. Не смущайся, давая им навыки выше 55% и характеристики выше 70%, навыки выше, чем их характеристики - просто дай им цифры, похожие на правду.

Слишком Сильные Персонажи Ведущего

Будь осторожен, создавая персонажей, во всех отношениях более сильных, чем игроки. Это в порядке вещей для главного злодея - кого-то, на кого они набросятся всем скопом. Но игроков чрезвычайно раздражают ситуации, когда рядом находится какой-нибудь дружественный персонаж Ведущего, постоянно приходящий на помощь и заставляющий их считать себя беспомощными. В конце концов,

как бы *тебе* понравилось быть кем-то вроде Мисс Манипенни для кого-то вроде Джеймса Бонда.

Очень простым примером будет персонаж-головорез. Если ты захочешь дать ему высокий уровень характеристики Тело, неплохой навык Расквашивания Морд, а также чертовски пугающий навык Нелегального Оружия, ради бога. Но дай ему и слабость. Наиболее очевидной будет низкий Разум (или Душа), что делает его легковерным и доверчивым. Возможно, он несколько умственно недоразвит, может быть, он медленно передвигается, и от него просто убежать. Таким образом, ты получаешь персонажа, столкновение с которым будет вызовом для игрока (поскольку он обладает превосходными боевыми навыками), но не непобедимого (поскольку у него есть слабость, которой можно воспользоваться, если найти ее).

Управление Потоком

Ужас и тревога больше, чем иные жанры, требуют устойчивого темпа. Если он будет слишком нетороплив, игроки смогут усвоить все, что ты им говоришь, и если элементы ужаса станут им слишком близки, они растеряют всю свою силу. ("Ну, я полагаю, что летающие, вопящие головы на самом деле *не так уж* и ужасны.") С другой стороны, если темп игры чересчур высок, то игроки будут чувствовать себя абсолютно беспомощными и ни на что не способными, у них не будет времени, чтобы разобраться с вопросами, в которых они *должны* были разобраться. ("Напуганные" это хорошо, "совершенно беспомощные" - плохо. Если игрокам захочется пассивного развлечения, они могут включить Hogan's Heroes (Пр. Переводчика - американский ситком), для чего даже не требуется создавать персонажа.)

Инструменты Потока

У тебя есть два инструмента для управления ходом игры. Ты можешь контролировать его посредством повествования и при помощи сюжета. Давай предположим, что твоим игрокам нужен шанс, чтобы сбежать от Безымянного Ужаса и сложить воедино несколько улик, выяснив, чем же *является* эта конкретная угроза. Давай к тому же предположим, что, чем бы эта угроза не являлась, она преследует их по тоннелям нью-йоркского метро.

Чтобы замедлить ход событий при помощи повествования, все, что от тебя требуется, не описывать какой-либо погони. Они просто пытаются убежать; позволь им считать, что на какое-то время это удалось. Они все еще посреди темных обслуживающих тоннелей между станциями, но по крайней мере *оно* в данный момент не наседает им на хвост. Вероятно, они спросят тебя о том, где находятся, и начнут разговаривать друг с другом. Как только они поймут то, что ты хотел до них донести (но не более того), или потратили так много времени на свою передышку, что ощущение опасности стало спадать, самое время сказать, что они слышат/ощущают/понимают или видят нечто, оповещающее о продолжении игры. Если ты на самом деле расчетлив, то во время последующей погони дашь им еще больше сведений об *этом*.

С другой стороны, замедление событий посредством сюжета немногим проще. Просто позволь им забежать на станцию метро (или в обслуживающий тоннель, или выйти на работника канализационной службы, который подскажет им дорогу отсюда). Теперь у них есть все необходимое на обсуждение время - по крайней мере до того момента, когда ты вновь используешь сюжет, чтобы подогнать их.

Различие между этими двумя подходами заключается в объективном и субъективном времени. Если ты используешь повествовательное замедление, десять-пятнадцать минут, потраченных ими на обсуждение, могут занять лишь несколько насыщенных секунд игрового времени. (Если ты используешь субъективное замедление, скорее всего тебе следует напоминать им о игре каждые несколько минут или около того.) Оперируя сюжетом, ты предоставляешь им объективное время - их пятнадцать минут будут пятнадцатью минутами общения персонажей.

Возбуждение

Одной из вещей, *сильно* замедляющих ход игры, является возбуждение среди игроков. Оно возникает, когда игроки (или/и их персонажи) тратят время на бесконечные споры о преимуществах и возможных последствиях каждого мыслимого варианта действий. Это еще простительно, если они обсуждают действия, которые планируют совершить (половина удовольствия от воровства в ролевых играх заключается в разведке, расследованиях и планировании того, как проникнуть внутрь и выбраться наружу). Когда игра начинает пробуксовывать, несколько комментариев вроде "Так это ваш план? Вы готовы отправиться?" могут подстегнуть их. Тем не менее, *нет места* для споров, когда они начинают *действовать*. Если часовой механизм, размером с газонокосилку - снабженный доброй дюжиной циркулярных лезвий - гонится за ними, они не должны спорить, они должны реагировать. Если, спросив игрока, что он собирается делать, ты получаешь в ответ запрос информации, поинтересуйся, смотрят они или прислушиваются в поисках сведений. В следующий раунд ты сможешь предоставить им эту информацию, если только часовой механизм не успеет нарезать их на множество кусочков. Это может показаться жестоким, но это образовательный процесс; ты просто обучаешь игроков тому, что *любое* быстрое действие предпочтительнее отсутствия каких-либо действий, в попытке поступить *правильно*.

Это палка о двух концах. Это не *карт бланш* на притеснение колеблющихся персонажей, но все же подразумевает некие поблажки тем, кто *реагирует* достаточно быстро. (Думай об этом, как о "положительном поощрении". Ты просто подкрепляешь поведение, направленное на продолжение игры и поддерживаешь темп событий.)

Общение

Ключом к хорошей стимуляции является четкое общение с твоими игроками. Дай им понять, когда они находятся в сцене "отдыха", чтобы они могли понизить свою бдительность (немного) и поразмыслить о произошедшем. Дай им знать, когда они окажутся в сцене "адреналинового возбуждения", чтобы они могли начать быстро реагировать и наслаждаться захватывающим темпом непрекращающегося ужаса. Дай им осознать, что то, что приемлемо в одной сцене, *последняя* вещь, которую они захотят предпринять в другой. И наконец, дай им понять, когда ты переключаешь сцены.

Означает ли это, что тебе следует нарисовать два больших знака "ОТДЫХ" и "ОПАСНОСТЬ", поднимая их по мере необходимости? Конечно, нет. Тебе стоит тонко передавать эти изменения, используя свои любимые инструменты выбора тона и слов. Если ты ведешь повествование в неторопливой манере, подбирая обнадеживающие слова ("Вы можете ощущать, как с ваших мышц спадает напряжение последних часов по мере того, как инженер санитарной службы выводит вас к люку. Солнечный свет слепит глаза, и вас обдувает порыв холодного, свежего ветра. И вот вы выбираетесь на улицу, выглядящую такой обычной, что просто невозможно поверить, что под ней скрывается... это."), игроки должны *знать*, что сцена поменялась. Проще говоря, если ты внезапно начнешь говорить напряженным голосом, описывая тревожный поворот событий, они должны войти в режим "молниеносных рефлексов".

На самом деле все не так сложно, как кажется. Подумай о фильмах и о том, как они представляют подобные сцены: через музыку, редактирование и движение камеры. Чем более быстрой, шумной и обрывистой является сцена, с тем большей вероятностью она представляет угрозу. При вождении игроков требуется тот же подход, мы лишь используем чуть более простые техники выражения.

Проверки Навыков

Многие (едва ли не большинство) предпринимаемых персонажем действий не требуют бросков. *Никто* не заставляет игроков совершать проверки навыков при открытии автомобильной двери или попытке зажечь сигарету - это просто замедляет развитие событий и негативно влияет на ход и правдоподобность истории. Ты, как Ведущий, должен обладать немалой выдержкой, когда дело доходит до просьб о броске. Если успех до драматичного важен и необходим для истории, просто позволь ему произойти, если у игрока есть подходящий навык. Это может сделать навык в 10% или 15% весьма важным. ("Томас, у твоего персонажа есть навык Скалолазание 10%, так что ты автоматически перебираешься через изгородь из колючей проволоки без каких-либо проблем. Все остальные бросают Общую Атлетику.")

В целом, игрокам следует совершать броски, только если об этом просит Ведущий. Ведущий же может объявлять автоматические провалы для низких навыков или по-настоящему сложных задач, особенно, если результат не фатален. Ведущий также может объявлять автоматический успех, если так будет лучше для сюжета.

Уровни Проверок

Есть разные уровни препятствий, что приводит к появлению разных уровней сложности броска.

Незначительные Проверки

Если есть подходящий навык в 15% или выше, ты получаешь автоматический успех. Можно сделать бросок, чтобы выяснить является ли успех полным или же частичным, но обычно у тебя и так все получится.

Значимые Провеки

Здесь все серьезнее. Игрок должен сделать поверку. Если результат меньше его навыка, это полный успех. Если же он находится между его навыком и соответствующей характеристикой, это незначительный успех.

Великие Проверки

Это самые сложные проверки. Тебе просто нужно выбросить значение, не превышающее твоего навыка. **Все боевые поверки и проверки м'агии являются великими.**

Использование Нечеткой Логики Для Проверок Навыков

Эти три уровня проверок охватывают систему правил "Нечеткой Логики" Неизвестных Армий. Нечеткая логика это расширение обычной Булевой логической системы, которая вносит некоторую степень неопределенности в логическую пару Истина-Ложь. Хорошей аналогией будет следующий пример: если у тебя совсем нет волос, тебя считают лысым. Если у тебя два или три волоска, тебя все еще будут считать лысым. Здесь нет какой-либо определенной границы, если добавить *всего еще один волос*, ты все еще останешься лысым. Вместо этого существует некая серая область, переход от лысого к не лысому, даже несмотря на то, что эти понятия и являются взаимоисключающими.

Нечеткая логика это математика, имеющая дело с подобными серыми областями.

В контексте игры в НА, это означает, что каждая проверка навыка имеет некое качество, согласно которому ее можно одновременно отнести как к незначительным, так и ко значимым или великим. Твоя работа заключается в том, чтобы определить, к какому уровню будет лучше ее отнести. В некоторой степени этот подход снижает необходимость "подтасовок" в пользу игроков или истории, поскольку ты можешь подгонять тип проверок для лучшего соответствия духу момента.

Каждый уровень проверок обладает пятью характеристиками: угроза, время, пенальти, специализация и драма. Эти черты направляют тебя в решении относительно уровня инициируемых проверок.

Нет никакого однозначного правила по использованию этой информации. Если ты объявляешь проверку с тремя незначительными качествами и одним великим, можешь решить, что это великая проверка, несмотря на то, что незначительная опция более многочисленна.

Не было у нас и намерения заставить тебя обращаться к этому списку каждый раз, когда возникает необходимость в проверке. Это в большей степени учебный инструмент, позволяющий тебе конкретизировать представление о трех уровнях проверок. Как только усвоишь эти идеи, полагайся только на свои инстинкты в выборе типа проверок.

Особенности Незначительных Проверок

- Персонажу ничего не угрожает.
- Нет более или менее важных временных ограничений на выполнение поставленной задачи.
- Неудача не повлечет за собой штрафов.
- Не требуется специализация в данной сфере.
- Провал или успех выполнения задачи не драматичны.

Особенности Значимых Проверок

- Персонажу ничего не угрожает.
- Есть важное, но не критичное ограничение по времени.
- Есть важный, но не критичный штраф за неудачу.
- Специализация в задаче важна, но не критична.
- Провал или успех влияют на драму, но не чрезмерно.

Особенности Великих Проверок

- Персонажу что-то угрожает.
- Есть критичное ограничение по времени.
- Неудача повлечет за собой огромный штраф.
- Специализация в задаче крайне важна.
- Провал или успех чрезвычайно драматичны.

Проведение Боев

Для боев предназначены специальные правила, поскольку они до очевидного *крайне* опасны, *крайне* непредсказуемы и *крайне* важны. Дополнительные правила представлены здесь, чтобы сделать их будоражащими и неопределенными, по возможности избежав излишней сложности и не растеряв свойственной им сумбурности и хаоса.

Выдающиеся Характеристики

Личности со сверхчеловеческим Темпом или Телом - включая часовые механизмы и сверхъестественные сущности - получают некоторые особые преимущества.

Темп. Персонаж с характеристикой Темп равной 101% или выше получает одно дополнительное боевое действие перед всеми остальными каждый раунд, а затем совершает свое обычное боевое действие. Если больше одного персонажа в бою обладают Темпом более 101%, персонаж с более высоким Темпом получает первое дополнительное действие, следующим следует дополнительное действие второго персонажа с высоким темпом, а затем обычные боевые действия в порядке Инициативы.

Тело. Персонаж с Телом 101%-125% наносит дополнительные 3 очка урона атаками ближнего боя. Если характеристика Тело персонажа 126% или более, атаки ближнего боя наносят дополнительные 6 очков урона.

Очки Здоровья

Обо всем по порядку: заведи листок с записанными на нем очками здоровья всех персонажей. Как только одного из низ ранят, запиши новое значение здоровья и краткое описание ранения. ("12 очков, левая нога, мясницкий тесак" или "7 очков, все тело, упавший книжный шкаф.") *Никогда* не говори игрокам, как много урона они получили или как много очков здоровья у них осталось.

В НА игроки узнают о том, насколько сильно ранены их персонажи через повествование, а не числа. Это важный инструмент Ведущего, один из тех, которые стоит использовать особенно аккуратно.

Неправильно: "Она прикладывает тебя крышкой от мусорного бака... она выбросила 12, так что это 3 очка урона, плюс еще 3, так как это твердый объект, всего 6 очков."

Правильно: "Она срывает крышку с металлического мусорного бака и замахивается, целясь в твою голову. Ее край врезается тебе точно в щеку с ужасающим лязгом, который отдается вспышкой холодной, резкой боли во всем черепе."

Первый пример совершенно не заставляет бояться напавшей на меня женщины; в конце концов, это всего шесть очков урона. У меня осталось еще сорок четыре. Весьма абстрактно. Второй заставляет меня отступить, ведь я не знаю, как сильно я на самом деле ранен.

Теперь рассмотрим вот это: какая реакция будет более естественной для человека, которого ударили по лицу куском металла? Учитывая имеющиеся обстоятельства и личный опыт, мы голосуем за выбор "отступления".

Дверь Смерти?

Так как ты описываешь урон устно, а не посредством цифр, важно давать игрокам подсказки, когда они попадают в неприятности. Если чьи-либо очки здоровья опустились ниже 20, он будет ощущать это *во всем теле* - головная боль, слегка затуманенное зрение и ужасающее жжение в легких от гипервентиляции, в качестве непосредственных признаков полученных травм. Кто-либо с менее чем 10 очками здоровья должен знать *наверняка*, что у него большие проблемы. Но даже если персонажа ударили легким оружием (вроде крышки от мусорного бака), у него должно быть обильное кровотечение, тошнота, возможно, гул в ушах, головокружение и так далее.

Не забывай, что система направлена на создание быстрых и опасных боев. Если игроки начнут жаловаться, спроси, сколько пуль по их мнению они способны поймать и продолжить бой, или сколько ударов бейсбольной битой им потребуется, чтобы броситься в бегство.

Жульничество

Есть еще одно преимущество в сохранении перечня ранений в тайне от игроков - куда проще уберечь их от последствий особенно хорошего броска Ведущего. Например, один из твоих игроков обладает Телом 60, что делает его весьма толстокожим. Ранее во время приключения он получил удар по ноге куском свинцовой трубы на 13 очков. Ты описал ранение, как чертовски болезненное, так что он хромает, но, так как тебе нужно, чтобы он мог продолжить игру, ты решаешь, что 13 очков урона не сломали кость. Он забегает за угол, где скрывается главный колдун, подготавливающий удар значимой м'агией ущерба. Культист выбрасывает 94 (неудача) и переставляет результат на 49 (успех), и персонаж умирает. Просто так. От двух ударов. (А мы тебе говорили, бои быстрые и опасные!)

Что же делать? Ты можешь решить не переставлять бросок, но тогда рискуешь сделать главного культиста некомпетентным, вместо жуткого. Вместо этого опиши выворачивающую наизнанку боль во всех отвратительных подробностях и скажи ему, что он "потерял сознание". Если на руках игрока будут записи его ранений, он *узнает*, что согласно броску умер, и что ты пощадил его. В этом нет ничего хорошего; погибнет сам дух игры ужаса/неопределенности. Если же использовать описанный метод, ты сможешь спасти жизнь персонажу, не прослыв "Ведущим, Подтасовывающим Результаты".

Само собой, ты не захочешь жульничать все время. Если в описанном выше примере игрок отлично знал, что за углом таится главный культист, способный уделать его в мгновение ока, персонаж, скорее всего, заслуживает смерти - он знал, на что идет.

Механика

Вот схема структуры боя.

1. Инициатива

A. Все персонажи могут решить, хотят ли они воспользоваться своей характеристикой Инициативы ИЛИ совершить бросок. Все броски носят окончательный характер.
B. Все успешные броски ходят перед провалившимися, причем
  1. Высокие успешные броски ходят первыми.
  2. Низкие успешные броски ходят последними.
C. Любые провалившиеся броски ходят после успешных, причем
  1. Высокие провалившиеся броски ходят первыми.
  2. Низкие провалившиеся броски ходят последними.

2. Действия

A. Как только порядок ходов определен, игроки объявляют свои действия и совершают броски, согласно этому порядку. Каждый персонаж может атаковать, уклоняться, совершать маневры ради инициативы, либо что-то иное.
B. Если персонаж атакует, пусть пробросит свой боевой навык.
  1. Если результат атаки любым оружием, отличным от легкого ножа, больше соответствующего навыка, ничего не происходит. (00 означает, что нечто плохое происходит с ним самим.)
  2. Если результат атаки легким ножом больше навыка, он наносит одно очко урона противнику. (00 все еще означает, что нечто плохое происходит с атакующим.)

3. Если результат атаки меньше навыка, причем используется огнестрельное оружие, персонаж наносит урон, равный значению броска. Этот урон не может превышать максимального урона данного оружия.
4. Если результат атаки меньше навыка, причем используется холодное оружие, персонаж наносит урон, равный сумме значений на двух кубиках. (Если результат равен 45, урон будет 4+5=9. Если 20, 2+10=12.)
a. Урон увеличивается на 3, если удар был нанесен тяжелым предметом.
b. Урон увеличивается на 3, если удар был нанесен большим, твердым предметом.
c. Урон увеличивается на 3, если удар был нанесен острым или заостренным предметом.
d. Если выпал успешный дубль, и урон увеличен как минимум на 6, урон будет равен результату броска (вместо суммы значений), сложенному с соответствующими бонусами.

C. Если он уклоняется, все успешные атаки, совершенные против него в этом раунде, чье значение меньше его навыка Уклонения, автоматически наносят половинный урон. Кроме того, он может сделать проверку Уклонения; если результат меньше его навыка Уклонения и больше значения атаки, урон уменьшается до ноля, вместо половинного урона.
D. Доставание оружия занимает один раунд. Ты не сможешь атаковать только что вынутым оружием в тот же раунд без соответствующего навыка.
E. Если игрок решает попытаться исправить свою Инициативу, то может сбросить результат до значения своего навыка Инициативы ИЛИ совершить бросок.
F. Если он пытается выполнить иное действие, он начинает его в этом раунде. В следующий раунд действие завершается. (Некоторые действия могут потребовать больше двух раундов, что остается на усмотрение Ведущего.) Он не может изменять действие между этими раундами, кроме как отказавшись от заявленного действия или слегка подкорректировав его.

Проведение Автомобильные Катастроф

Этот раздел содержит механику вождения, стрельбы, таранов и гонок. Это голый скелет интереснейших автомобильных погонь. А вот и мясо.

Самым интересным элементом автомобильных погонь в фильмах является Неожиданное. Критически важно для Ведущего создавать для игроков неожиданные события, опасности и декорации для их автомобильных погонь; иначе, это будет просто упражнением по бросанию кубиков. Это единственная причина, по которой игроки могут пойти на риск, если им на ум придет необычный и умный маневр, чтобы срезать путь.

К взаимному удовлетворению всех участников, автомобильные погони встречаются не каждую сессию, что дает как Ведущему, так и игрокам время на обдумывание угроз и маневров. Просто для того, чтобы облегчить работу Ведущего (кто все-таки в меньшинстве), я приведу список из двадцати примеров происшествий для подсовывания игрокам во время погонь. Сама собой, тебе захочется придумать свои собственные. Используй воображение, но не позволяй ему выбиться из тона твоего стиля игры. Одна подсказка: автомобильные погони не происходят в вакууме. Обычная автомобильная погоня не будет столь же возбуждающей, как погоня во время грозы, снежного бурана или торнадо...

1. В городе: Автомобильная погоня внезапно прорывается сквозь деревянные ограждения в самую гущу местного этнического фестиваля. В зависимости от сообщества, на этом фестивале могут оказаться фейерверки, изящные костюмы (снаряжение Марди Грас или те бумажные драконы, которых используют китайцы на праздновании Нового Года, особенно хороши), столы с едой или телеги. Неудача просто означает, что ты замедлился и, возможно, обзавелся декоративным стягом, намотавшимся на одно из задних колес.

2. В городе: Телефонная бригада или (еще лучше) электрики работают с проводами высокого напряжения. Если избежать этой угрозы не получилось, водитель протаранил или задел боком столб линии электропередач. Техник падает с высоты двадцати футов и ломает ногу. (Может вызвать у водителя проверку на Жестокость или Самоосознание.)

3. В деревне: Строительный знак гласит "Мост с Односторонним Движением. Возможны Пробки." Каждый автомобиль должен или сделать бросок риска, чтобы перепрыгнуть ручей, или застрять, ожидая, пока остальные машины переберутся через мост, что означает маневр быстрого торможения и возможный затор.

4. Зимой: Лед на дороге. Если ты провалишь бросок, машину занесет, отбросив на корпус. Провальный дубль или крах означает двойной разворот и потерю двух корпусов, пока ты будешь разворачивать автомобиль.

5. В деревне: Пустой указатель, должный предупреждать о резком повороте. Провал броска угрозы приведет к отставанию на корпус, так как тебя вынесет на обочину в грязную (хоть и неглубокую) канаву, на поле или куда-то еще.

6. Где угодно: Плохой водитель чикагского стиля, отказывающийся уступать кому-либо дорогу и старающийся подрезать тебя. Еще он сигналит, кричит и сопровождает это неприличными жестами. Провал броска угрозы означает, что тебе придется ударить по тормозам, когда он внезапно втиснется на твою полосу.

7. Где угодно: Плохой водитель айовского (Пр. переводчика - Айова, штат США) стиля на машине, снабженной системой круиз-контроля, едет на предельно малой скорости, плетясь промеж двух полос. Провал броска угрозы означает, что ненадолго ты застрял позади него и отстал на корпус.

8. Где угодно: Придорожная авария с битым стеклом, скорой помощью и полицейскими автомобилями. Некоторые полицейские могут решить присоединиться к погоне.

9. В городе: Городской парк. Если ведущий автомобиль проваливает бросок угрозы, погоня продолжается сквозь парк. Прямо сейчас ничего не происходит, но на следующие два-три раунда, каждый участвующий в гонке получает минимум по одной угрозе в раунд, уклоняясь от бегунов, огибая статуи и перепрыгивая через фонтаны.

10. В деревне: Дорога проходит через плотный лесной массив. Она петляет, меняет свое направление на противоположное, следуя особенностям холмистой местности, а неудача на броске означает вылет с дороги и вождение сквозь переплетение нависающих ветвей. Потеряй корпус.

11. В городе: Аллея между двумя зданиями неожиданно сужается. Успешный бросок позволит твоей машине протиснуться, корежа стены автомобиля под сноп искр, выламывая дверные ручки и зеркала бокового вида, намертво заклинивая двери. (Тебе придется выбираться через окно.) Неудача просто приведет к тому, что ты застрянешь, хотя удар сзади следующей машины может освободить тебя.

12. В городе: Ты поворачиваешь за угол и видишь мусоровоз, стоящий прямо перед тобой. Если бросок неудачен, ты выжимаешь тормоз, но все равно врезаешься в него. Урон незначителен (один кубик, игнорируя любое значение выше пяти), но все последующие проверки вождения совершаются со сдвигом в -10%, пока не очистишь лобовое стекло от липкой, маслянистой дряни из мусоровоза или и вовсе не выбьешь его.

13. Где угодно: Огромная выбоина. Если у тебя получится обогнуть ее, все в порядке, но если ты попадешь в нее, потеряешь корпус, пока твое шасси бьется о дорожное покрытие и машину уводит в занос. Всех в машине подбрасывает и бьет головой о потолок; все пассажиры теряют свои действия на

этот раунд.

14. В бурю: Удар молнии поблизости. Все водители совершают бросок, те, кто проваливается, отстают на корпус.

15. В деревне: На дорогу выбегает олень. Водители получают сдвиг в +20% к своему навыку, пытаясь уклониться от этой угрозы, но если ты врежешься, машина полностью остановится. Проваливший бросок водитель проходит проверку 2 ранга на Жестокость, так как олень врезается в лобовое стекло, забрызгивая все кровью в предсмертной агонии.

16. В городе: Медленно передвигающийся по улице пешеход - может быть, престарелый горожанин, некто на кресле-каталке или просто прогуливающийся человек с ограниченной подвижностью. Водители получают сдвиг в +30% к своему навыку, но провал будет проверкой 4 ранга на Беспомощность и 3 ранга на Жестокость, так как пострадал невинный свидетель. Я оставлю вопросы правовых последствий на усмотрение Ведущего - хотя, полицейская погоня за игроками из-за убийства и безрассудной езды может стать занимательной побочной сюжетной линией.

17. В городе: Интенсивное дорожное движение. Единственный возможный маршрут проходит через автостоянку. Проваленный бросок заставит тебя отстать на корпус, задев кого-то боком или налетев днищем на лежачего полицейского.

18. Где угодно: Железная дорога с несущимся по ней составом. Если ты ведешь в гонке, можешь пойти на безумный риск - брось половину своего навыка и попробуй выиграть пять корпусов - или же можешь совершить обычный бросок угрозы, чтобы сделать сложный поворот и помчаться вдоль путей. Если получится таким образом набрать три корпуса за следующие два раунда, ты сможешь обогнать поезд и совершить рискованный бросок, чтобы переехать через пути. Если тебе удастся все вышеперечисленное (совершив четыре успешных проверки Вождения без единой неудачи), сможешь оказаться на другой стороне путей с поездом между тобой и преследователем.

19. В деревне: Прокол шины. Даже если преуспеешь в этом броске, ты больше не можешь идти на риск, чтобы выиграть расстояние. Тем не менее, ты все еще можешь пойти на безумный риск.

20. Полиция: В конце концов, автомобильные погони нарушают сразу несколько законов. У этих парней есть радио, оружие, вертолеты, численное преимущество? и если они узнают номер твоей машины, ты окажешься в настоящем аду. Кроме того ты можешь оказаться в *Самых Ужасающих Полицейских Погонях* (Пр. Переводчика - американское телевизионное шоу, съемки погонь из полицейских автомобилей).

Использование М'агии

М'агия одновременно запутана и вместе с тем проста. Она запутана, так как не существует в реальном мире, так что нет никакого широко распространенного мнения о том, как именно она "работает". Тем не менее, именно это и делает ее простой.

М'агия работает в соответствии со смыслом, а не логикой или причинами. Чтобы уловить это различие, почитай жанр магического реализма. В романе *Сто Лет Одиночества* один из персонажей (Ремедиос Прекрасная) однажды буквально взлетает в небеса. Логически в этом нет никакого смысла (что, она чересчур *красивая* для гравитации?), но тематический смысл в этом есть, так как она всегда была "не от мира сего" и никогда на самом деле не "касалась ногами земли".

НА еще ближе склоняются в сторону "реалистичной" стороны магического реализма, но система разработана таким образом, чтобы поставить "значение" над сложными математическими вычислениями. Например, давай предположим, что есть персонаж, принадлежащая к Секте

Обнаженной Богини. Она проживает в Чикаго, изучая школьные и детские годы Обнаженной Богини. По своей собственной инициативе она напивается и блюет на крыльцо старого, заброшенного дома. Позднее она узнает, что Богиня сделала то же самое, когда ей было шестнадцать.

Согласно *правилам*, теперь она должна получить какой-либо вид мистического заряда, поскольку повторила совершенное Богиней действие. Тем не менее, этот случай не идет в зачет, так как она сделала это по неведению; действие не было совершено ритуально и не наполнено *смыслом*, необходимым, чтобы создать заряд. (Тем не менее, это событие не помешает воспользоваться этим ритуальным актом какому-либо другому Порноманту.) Проще говоря, если Кожевник случайно навредит себе, он не сможет получить заряд на этой основе. Это был не осознанный жест, а событие из разряд тех, что просто случаются. Вот почему маги хаоса не получают зарядов от битв, где выполняются их тактические задумки. *Целью* риска в данном случае было не воспеть мистический хаос; целью было навредить кому-либо, и ты не получишь м'агию в качестве побочного эффекта. Ты *никогда* не получишь м'агию в виде побочного эффекта повседневных действий.

Это также и цель табу. Ты либо обыватель, либо адепт; ты не можешь одновременно идти и вперед и назад. Решив следовать путем м'агической мудрости, ты отвергаешь все иные пути, навсегда. Вот почему последователи Обнаженной Богини теряют все свои мистические силы, если займутся сексом просто ради веселья или даже *по любви*. Подобный выбор запрещен для них; секс может иметь лишь одно значение и служит каналом для связи с трансцендентным духом Обнаженной Богини.

Все адепты живут в западне конкретных словесных формулировок; это их плата за могущество. Стоит им отступиться от этого, как они теряют всю силу (по крайней мере, на время). Это их плата за свободу.

Все это сплошная метафизика, но именно метафизика лежит в основе механики. Не позволяй своим адептам соответствовать выбранным ими Путям лишь на словах; у тебя не получится надуть мистические силы, даже если ты обманешь самого себя. (Если твоя гипотетическая адептка Обнаженной Богини совершает действие, которое по ее собственному глубокому *убеждению* не было ритуально воссоздано, она все еще не получит Великого заряда, если кто-то подбил ее на это без ее ведома.)

Заклинания

М'агия значительно более гибкая и разносторонняя, чем любой другой навык. Ты можешь добиться огромного количества эффектов, большая часть которых зависит только от воображения игрока. Тем не менее, *твоя* задача, задача Ведущего выявить границы того, на что способен конкретный м'агический Путь, и как много это будет стоить.

Каждый Путь обладает списком простых эффектов и их ценой. Если игрок пытается сделать нечто, близкое к одному из этих эффектов, скорее всего это может сработать. Оно может стоить несколько дороже "стандартной" версии, но это цена за получение того, что ты хочешь, и точка.

Тем не менее, игрокам нравится выяснять границы дозволенного (как и адептам), так что рано или поздно кто-то попробует сделать нечто, совершенно отличное от описанного в книге. Например, Эпидероманты в основном имеют дело с изменением, восстановлением или уничтожением человеческой плоти. Это их Путь, их образ мысли. Теперь, предположим, что у тебя есть Эпидеромант, позаимствовавший у своего брата BMW, навалилось одно, второе - и прекрасная кожаная обивка оказалась ободрана. Кожевник хочет починить обивку при помощи м'агии. Сможет ли он?

С одной стороны, это плоть. А с другой, каков мистический смысл такого поступка? В основном, он делает это, чтобы его брат не вышел из себя. Лично мы не допустили бы этого; это довольно спорный

момент, и, так как он ставит м'агию на службу банальности, мы откажем.

А теперь давай предположим, что наш Эпидеромант вместо этого нашел свою давнюю подружку, освежеванную жестоким колдуном, но все еще живую (и ужасно мучающуюся) в баке с алкоголем. Он сдирает кожаную обивку с автомобиля и решает создать из нее новую кожу для тела своей бедной подруги. Сработает ли это? Я заставил бы его заплатить как минимум несколько значимых зарядов, но шанс бы у него появился. Именно для *этого* предназначена м'агия; для расширения границ где это только возможно. Кроме того, так как сила кожевников связана с исцелением, исправлением и изменением человеческого тела, она неплохо подходит под ситуацию. Это возможно, так как *соответствует* смыслу. В данном примере, хороший результат броска может позволить вернуть старую подружку полностью в нормальный вид или, по крайней мере, приблизить к "живой и покрытой кожей".

В действительности же, все это очень личное и должно таковым оставаться. Один Ведущий может видеть Порномантию совершенно иначе, нежели второй, так что ее сила может различаться (или, что более вероятно, данный Путь просто работать по разному) в этих двух компаниях. И это нормально; в сущности, это даже *хорошо*, поскольку позволяет сохранить м'агию оригинальной и непредсказуемой.

Никто не понимает м'агию целиком и полностью; никто даже близко не приблизился к этой грани. Настоящие адепты просто берут ее и принимают вместе со всеми сопутствующими ей непредсказуемыми эффектами.

Перекосы

Перекосы введены в игру, что позволить игрокам использовать *специальный* вид м'агии свободного стиля, встречающейся в романах Тима Пауэрса. Они существуют, чтобы вознаградить символическое м'агическое мышление игроков. Чем больше твои игроки проникаются этой мыслью, тем больший смысл для них обретает вся игра.

Выше изложенное подразумевает, что это Перекосы это не то, с чем тебе или твоим игрокам захочется шутить во время каждой из сессий, во всяком случае не так, как описано в главе *М'агия*. Здесь Перекосы представлены, как трудоемкие проекты, в который вовлечены все участвующие в них.

Если хочешь сохранить Перекосы как нечто редкое и особенное в своей кампании, используй их следующим образом. Заставь игроков потрудиться, чтобы собрать подходящий набор ритуальных элементов. Введи персонажа Ведущего, способного помочь им - под которым мы подозреваем способ подсунуть им еще больше работы. ("Конечно, я могу дать тебе глаз трехголовой кошки. Мне только нужно, чтобы ты вломился в Смитсоновский замок и украл для меня часы Марка Твена, идет?") После этого сделай результаты стоящими затраченных усилий. Наиболее вероятно, это означает использование перекосов в твоей кампании на великом уровне силы. И не храни это в секрете! Скажи им прямо: "В этой компании мы используем Перекосы на великом уровне силы." Глаза твоих игроков должны загореться, и они в мгновение ока ринутся перечитывать секцию Перекосов. Просто проследи, чтобы они отыграли процесс в деталях, и все будет отлично. Инвестиции равны вознаграждению.

Тем не менее, у тебя может быть и иная цель. У тебя может возникнуть желание, чтобы твои игроки использовали Перекосы, как конфетки, повсеместно применяя м'агию вольного стиля. Без проблем. Чтобы достигнуть этого, тебе скорее всего захочется сделать их силу незначительной. Ты также можешь сделать процесс сбора ингредиентов более абстрактным. Вместо того, чтобы требовать от игроков выяснения списка необходимых ингредиентов, можно просто определить их с помощью броска. Используй элементы полученного согласия и непосредственного присутствия цели, как описано, но для основных символических элементов просто проведи две великие проверки: Разума и Души. Каждая добавляет по 10% в случае успеха, 20% на успешный дубль, 0% при неудаче и -20% при неудачном дубле. Если любой бросок даст триумф, получаешь суммарный максимум в 40%; в случае

краха сорван весь ритуал. Когда с этим будет покончено, потребуется час за каждые 10% *полного* значения набранного игроком шанса на успех Перекоса; это отражает время, необходимое на соединение элементов вместе. После этого делай бросок. Каждая последующая попытка применить один и тот же перекос на ту же цель получает накапливающийся сдвиг в -10% к шансу на успех, так как каждый раз будет все сложнее подобрать верные символические элементы.

Этот быстрый и грязный подход в чем-то является уловкой, так как не дает игрокам проявить свое творчество - они просто бросают кубики и считают, что элементы собраны вместе, вместо того, чтобы на самом деле помотаться со списком. Но если это означает, что в твоей кампании появится больше м'агии вольного стиля, возможно, для твоей группы это будет хорошо.

Возможно, идеальным решением будет использование обоих подходов. Если они хотят великие эффекты, требуй детального метода. Если же их устроят и незначительные результаты, воспользуйся быстрым способом. Отдай силу игрокам, и они сами решат, что лучше подходит для игровой сессии.

Ингредиенты Для Ритуалов

Ритуалы и другие м'агические действа часто требуют странных, символичных ингредиентов. В следующий раз, когда тебе потребуется набор таких элементов посреди игры, используй несколько из представленных ниже. Вычеркивай уже использованные тобой.

- 333 дождевые капли из одного и того же облака.
- Мозговая ткань, собранная с изуродованного скота.
- Крупица грязи из-под ногтя судебного пристава.
- Осевая смазка, собранная с автомобиля, использованного для бегства с места преступления и попавшего в аварию.
- Три зуба неизлечимо больного человека.
- Свежая человеческая трахея.
- Нераспечатанное письмо приговоренного к смерти человека от его любимой.
- Религиозный текст, каждая страница которого, содержащая в номере "8", была вырвана и вклеена обратно вверх ногами.
- DVD диск (пр. переводчика - в оригинале упоминалась дискета, но с поправкой на сегодняшние реалии, DVD диск будет логичнее), забитый спам-сообщениями.
- Журнал, в котором закрашены все просветы между буквами.
- Телефонные номера пяти представителей другого пола, которые были даны добровольно, без просьбы.
- Запись первого крика младенца.
- Лента для пишущей машинки, использованная для написания признанного шедевра (становится все реже в эти дни).
- Клык хищника (подойдет и человеческий), попробовавший человеческой крови.
- Зеркало, которое отразило одно рождение, одну свадьбу и одну смерть.
- Тора, напрямую переведенная с иврита на клингонский (пр. переводчика - искусственный язык, разработанный профессиональным лингвистом Марком Окрандом по заказу Paramount Studios для одной из инопланетных рас в культовой фантастической вселенной «Звёздный путь»).
- Любимая игрушка.
- Локон волос рыжей любовницы.
- Книга, которую ты никогда не читал.
- Запечатанная бутылка кока-колы, произведенная в 1963г. на заводе по разливу Карепа, Куба.
- Неразборчивые клочки бумаги и старые чеки, которые скопились на дне саквояжа за десять лет использования.
- Пыль с твоих ботинок, смешанная в бутылке с газировкой, шербетом и бензином.
- Кость одного из твоих собственных пальцев.

- Красная и синяя лампы с полицейской машины.
- Небольшой предмет, как-то случайно остановивший пулю.
- Стружка от карандаша ТМ (Пр. Переводчика - твердо-мягкий), смоченная слезами королевы выпускного бала.
- Набор куриных клювов, обрезанных розовыми ножницами.
- Не обслуживающийся телефонный номер, записанный черными чернилами на белом гусином пере.
- Прямой тисовый прут, полностью обернутый голубой нитью и покрытый медом.
- Ремень от электрического стула.
- Ожерелье из пивных крышек и колючей проволоки.
- Колготки марки L`eggs, украденные из благотворительного магазина.
- Меконий (пр. переводчика - первые фекалии новорождённого) ребенка, полученный на Пасху.
- Вода из антарктической ледяной шапки.
- Золотое кольцо в 18 карат, 1,142 дюйма в диаметре, не являющееся украшением.
- Искусственный зуб монахини.
- Пепел последней сигареты, выкуренной человеком, прежде чем скончаться от лихорадки.
- Нечто бежевое.
- Палочка растаявшей помады/бальзама для губ.
- Поцарапанная латунная дверная ручка.
- Клочок красного одеяния, сделанного из синтетической ткани.
- Осколок зеркала девственницы.
- Половинка сломанной Косточки Желаний (пр. переводчика - wishbone, Y-образная птичья кость, согласно верованию, если два человека возьмутся за каждый из двух ее концов, загадают по желанию и потянут кость в разные стороны, то желание того, у которого окажется большая ее часть, исполнится) - половинка, желание которой не исполнилось.
- 2,17$ монетами по центу.
- Кредитная карта, обмотанная колючей проволокой.
- Зонт, вымоченный в кошачьей моче.
- Фотография Бетти Пейдж (пр. переводчика - знаменитая американская фотомодель, снимавшаяся в 1950—1957 годах в таких стилях, как эротика, фетиш) в ковбойской шляпе.
- Страница книги, напечатанной в 17 столетии.
- Тринадцать картотечных карточек, на двенадцати из которых автографы погибших писателей.
- Три оловянных банки с корицей, плодами шиповника и Pop Rocks (пр. переводчика - патентованное наименование конфет, выделяющих газ во рту. Благодаря своим взрывным свойствам стали предметом городских легенд).
- Газетная страница, на которой напечатаны имена трех богов или демонов.
- Пять чипсин Читос, вымоченных в крови.
- Любовный роман, все глаголы в тексте которого закрашены.
- Акры и акры горящих покрышек.
- Корона из вибраторов.
- Хлебные оладья в форме патронов для дробовика, фаршированные рисом и каменной солью.
- Фотография, видеозапись или иной носитель информации, должный запечатлеть отдельное событие, но вместо этого по легкомыслию оставшийся пустым.
- Лучшая песня автора, спетая его злейшим соперником.
- Лотерейный билет для лотереи, чей розыгрыш еще не завершен.
- Смирительная рубашка.
- Молоко беременной кошки.
- Газета с тринадцатью исправлениями.
- Двадцать шесть страниц, вырванных из телефонных справочников двадцати шести разных городов, без повторения имен на любых двух страницах.
- Лист воздушно-пузырьковой пленки (пр. переводчика - упаковочный материал с воздушными пузырьками, которые все так любят лопать) чьи пузырьки лопнуты в соответствии с последовательностью Фибоначчи, начиная с верхнего левого угла.

- Нераспечатанный фильм на 35мм пленке.
- Две булавки со школьной доски объявлений.
- Упаковка сигарет Lucky Strike, наполненная сигаретами American Spirit и повторно запечатанная.
- Электронные наручные часы с нарисованными кровью на лицевой стороне циферблатом и стрелками.
- Скобы, болты и другая металлическая мелочь, вытащенная из гроба после кремации.
- Цемент, соскребенный с восстановленной части Великой Китайской Стены менее года назад.
- Видеозапись ночного телевидения после того, как закончатся регулярная программа передач.
- Газетные статьи о тебе самом.
- Выпавший на 1 декабря снег.
- 42 мертвых осы.
- Фотографии всех надгробий кладбища, все люди похороненные на котором умерли в один и тот же день.
- Кредитная карта с тузом пик, нарисованным на лицевой стороне.
- Бутылка воздуха, собранного на наиболее известном ориентире иностранного города.
- Чернила, изготовленные из сожженных панцирей скарабеев.
- Покрытые лаком, чуть расплавленные игровые пластмассовые фигурки.
- Те очки Гручо (пр. переводчика - американский комик) с накладным носом и усами.

Использование Безумия

Это весьма деликатная тема. Умственная болезнь это одно из наиболее ужасающих происшествий, способных произойти с человеком. И неважно, будет ли это результатом врожденного химического дисбаланса (в случае такой болезни, как шизофрения) или же ответом на невыносимый психический стресс (в случае травматической амнезии). В любом случае, это предательство изнутри; когда ты становишься нездоров психически, ты в буквальном смысле слова более не являешься "собой" - или, по крайней мере, тем, кем считал себя.

Особое внимание к этой теме в рамках игры ради веселья может привести к выводу, что мы умаляем или искажаем всю серьезность психологических отклонений. Ничто не могло бы быть дальше от наших намерений. Вместо этого, мы считаем безумие важным для мира НА, так как оно подсвечивает важность внутренних последствий предпринимаемых персонажам действий.

Чтобы оценить перспективу: герой приключенческого боевика "Правдивая Ложь" даже и не собирается страдать от обилия жестокости. А вот персонаж из фильма "Завороженный", наоборот. Оба они фильмы и оба предназначены для развлечения; но ты можешь развлекаться и быть серьезным одновременно. Мы бы не стали создавать эту игру, если бы думали, что образ безумия будет воспринят несерьезно.

Когда герой плохого фильма сходит с ума, это обычно включает в себя сцену затянувшейся мелодрамы или какую-нибудь довольно грубую комедию. Реальность несколько сложнее. Многие расстройства могут проявиться только при определенных обстоятельствах. (Фобии - превосходный тому пример.) Лишь то, что персонаж "сошел с ума", еще не означает, что игрок должен теперь отыгрывать карикатуру, что персонаж больше не может действовать согласно его или ее собственным интересам, или что игрок более ни на что не годен.

Очень важно обсуждать безумие персонажа с игроком. Если со стороны Ведущего будет озвучено единоличное решение ("Очень плохо! Теперь ты нимфоманка!"), безумие сделает персонажа менее объемным, ограничив выбор игрока. Вместо этого, так как сам игрок вовлечен в процесс, личности персонажа будет добавлено больше черт - или же они просто станут отчетливее.

Механика

Даже несмотря на то, что безумие в первую очередь является особенностью персонажа, оно все еще остается механической системой. (Несколько объективных правил заставят игроков быть честными.) Как и в случае с боем, ниже представлен план, по которому ты можешь провести несколько первых проверок на безумие.

1. Возникает ситуация

Каждая ситуация обладает уровнем и видом вызываемого стресса (Жестокость 3 ранга, для человека, перенесшего короткие пытки; Беспомощность 2 ранга, для потери работы и любви). Сравни уровень проверки с числом загрубевших меток у персонажа по данной шкале.

> **A.** Если число загрубевших меток равно или превышает уровень угрозы, ничего не происходит. (Например, некто с 4 загрубевшими метками в Насилии может терпеть непродолжительные пытки без угрозы своему рассудку. Кто-либо с двумя загрубевшими метками в Беспомощности может потерять работу и не выйти из себя.)
> **B.** Если число загрубевших меток у персонажа меньше уровня угрозы, он совершает проверку Разума.
>
> > **1.** Если результат меньше или равен Разуму персонажа, он получает новую загрубевшую метку на данной шкале, сумев успешно противостоять стрессу.
> > **2.** Если бросок выше Разума персонажа, он получает новую сорванную метку на данной шкале и должен немедленно решить - застыть, броситься в бой или бежать.
> > **3.** Если результат больше Разума персонажа, но у него есть навык парадигмы, защищающий эту шкалу, игрок совершает проверку этого навыка парадигмы и игнорирует стрессовую проверку, если этот бросок успешен, не получая ни загрубевшей, ни сорванной метки.

Пример Безумия

Саманта Нжилибоси имеет Разум 50. Саманта вела безбедную жизнь, так что у нее нет загрубевших меток на шкале Жестокости, ровно как и сорванных. Однажды, когда она проверяла участок унаследованной ею земли, кто-то стрелял в нее через окно и ранил. Это проверка 3 ранга на Жестокость. Она выбросила 45 - успех. Она сохраняет свое представление о себе и ползет в укрытие. Ее наградой за сохраненное хладнокровие является загрубевшая метка.

Несколькими неделями позже, после того, как она более или менее отошла от ранения, на выходе из бакалейной лавки нее напал человек в лыжной маске и кожаной куртке. Он попытался порезать ее ножом. Это проверка 1 ранга на Жестокость. Так как у нее уже есть одна загрубевшая метка на шкале Жестокости, ей не нужно совершать бросок; она может просто уклониться и попытаться сбежать или сделать что-либо еще по собственному желанию.

Забегая в свой новый дом, она попадает прямиком в руки того самого парня, который стрелял в нее раньше. Он вломился в дом, дожидаясь ее возвращения. Он связывает ее и начинает допрашивать о "часовне бессмертных". Она честно признается, что понятия об этом не имеет, но он не верит, так что начинает поджаривать ее ладонь при помощи электрической лампы. Эта пытка является проверкой 3 ранга на Жестокость. Итак, один раз ей уже удалось успешно сопротивляться проверке 3 ранга на Жестокость, но у нее только одна загрубевшая метка, так что ей *придется* пройти проверку 3 ранга на Жестокость. Она выбрасывает 62 и проваливает бросок, получая сорванную метку. Она может застыть, сражаться или убегать. Ее игрок решает, что она пытается сбежать, отчаянно извиваясь в своих путах и кричит, что не знает, о чем он говорит. Она извивается так буйно, что умудряется навредить самой себе - и убеждает своего пленителя, что говорит правду. После этого Ведущий

просит Саманту совершить проверку 2 ранга на Беспомощность (так как она связана и брошена в одиночестве).

Использование Спящего Тигра

Концепт "спящего тигра" поясняет, почему у адептов и инкарнаций есть сильная мотивация для сохранения их "клевых колдунских сил" в секрете. Со строгой точки зрения дизайна игры он нужен по нескольким причинам. Перво-наперво, его просто вписать в игру. Мир НА очень похож на мир, в котором мы живем, по крайней мере, на поверхности. Ты можешь без каких-либо проблем создать персонажа, который был бы жестоким бывшим таксистом.

Ты можешь провести по-настоящему интересную кампанию НА в духе альтернативной истории, где м'агия стала известна миру во время (например) Первой Мировой Войны, и где к 2001г. каждый занимается ей. Это будет что-то в духе фильма *Бросив Смертельный Взгляд*. Что за крик. *Но...* это не та игра, которую мы хотели написать. Мы хотели создать сеттинг, где тайная м'агия была бы правдоподобной и внутренне непротиворечивой, безо всех этих костылей, вроде "Каждый раз, когда кто-либо видит применение м'агии, он автоматически забывает об этом!".

Более того, обаяние такой системы, оставаясь интригующим, все время лежит на поверхности. *Неизвестные Армии* позволяют тебе начать с нуля - с полного неведения - и пробраться сквозь несколько слоев тайны, чтобы выяснить истину. (Во всяком случае часть истины.) Это удовольствие - от начала в полном неведении, до завершения мудрым, могущественным и вовлеченным - вторая причина для сохранения духа тайной истории.

Но некоторые группы и некоторые игроки, просто не собираются позволить одной только идее спящего тигра ограничивать себя. Есть люди, чьи представления о персонажах не всегда вписываются в зону самоконтроля, кто думает, что бессмысленно тратить силы на изучение м'агии, если ты не можешь воспользоваться ей, чтобы надрать зад какому-нибудь панку, прицепившемуся к тебе в темном переулке.

И с этим вполне можно смириться.

В *Неизвестных Армиях* ни один подвластный Ведущему персонаж не открыл правды о м'агии миру - по крайней мере, успешно. (В *одноразовом сценарии* "Полет На Небеса" парень по имени Саймон ДиУлио чуть не преуспел в своей попытке достать кота из мешка на национальном телевидении.) Но игроки являются звездами этого шоу. Если Ведущий может справиться с этим, игроки, достаточно смелые, чтобы кричать на спящего тигра, могут стать устойчивой основой сюжета. Твои игроки могут начать в качестве м'агических миссионеров (вроде культистов Обнаженной Богини или членов Мак-Аттака), с "открытием истины" в качестве основной цели. А, возможно, во время игры просто случайно окажется, что твои персонажи чертовы показушники к удовольствию всех любопытствующих.

И что тогда произойдет? О, может случиться что угодно.

- СМИ будут сидеть у них на хвосте.
- Ненормальные убийцы будут гоняться за ними, как муравьи за сладким.
- Мистики, которые *верят* в спящего тигра, насядут на них, как порно на интернет.
- Все, кто заинтересован во власти и контроле (вроде ФБР или Агентства Национальной Безопасности) будут смотреть на них со жгучей смесью тревоги, желания и жадности.

И это еще без перспективы оказаться разорванным на части восставшей толпой, провалившей их проверки на Сверхъестественное. Мы вернемся к этому в следующей секции. Тем, кто хочет поиграть в классическую игру НА, скорее всего, лучше держать свое волшебство под семью замками. Те, кто

хочет вляпаться в неприятности, несомненно могут пойти на это, но Ведущий должен быть в курсе.

Тигр Пробуждается

В *Неизвестных Армиях* делается предположение о том, что истинная м'агия это огромная тайна, доступная лишь немногочисленной элите. Есть несколько причин того, что столь важная вещь так долго оставалась в секрете, включая следующие.

Редкость. Адепты очень и очень редки, и точка. Вокруг куда больше инкарнаций, но лишь немногие из них осведомлены о своей истинной сущности, и лишь часть этой части обладает достаточной силой, чтобы делать на самом деле "невозможные" вещи, вроде полета, изменения пола или вернуть тебе годы жизни.

Секретность. Сталкиваясь с неизвестным и неестественным, люди обычно испытывают страх - страх и желание кого-нибудь избить. Обычный эволюционный отбор привел к тому, что таящиеся маги оказались единственными, кто выжил, чтобы передать свое учение.

Скептицизм. За последние пятьдесят лет видеокамеры прошли немалый путь от новинки, до чего-то вездесущего. В 1960г. ты мог творить свое колдунство без особого страха быть пойманным на камеру безопасности какой-нибудь банка или магазина. Это означает, что в прошлом людей, которые заявляли, что видели что-то на самом деле странное, считали чудаками. Эта тенденция сохраняется и в 21 столетии. По крайней мере, до сих пор сохранялась...

Спящие. Нет, они не вездесущи, а сила их даже близко не приближается к тому, что о них думают некоторые. С другой стороны, сам факт того, что многие их тех, кто *может творить* м'агию, считают их достаточно могущественными, способен оказать достаточно устойчивое сдерживающее воздействие.

Персонажи, не стесняющиеся использовать до очевидного паранормальные способности, могут пару раз выпутаться из положения, благодаря беспричинному скептицизму. ("Ага, видео на пленке *выглядит* так, будто несколько голов летают сами по себе. Но, черт, я видел куда более красочные спецэффекты в фан-фильмах по Звездным Войнам.") Неоднократные нарушения могут настроить местный оккультный андерграунд против персонажей - что всего в паре шагов от привлечения внимания Спящих.

Что более вероятно, использование м'агии на глазах неготовых к этому людей, будет на удивление дурацкой идеей, даже если поблизости и не будет никаких видеокамер. В игровых терминах, Джо Борджиа и Джейн Люмпенпрол не имеют ни одной загрубевшей метки на шкале Сверхъестественного. Если они провалят стрессовую проверку, берегись. Если целая толпа таких, как они, провалят эту проверку, ты в *куда больших* неприятностях. Само собой, пресса осветит произошедшее, как "массовую истерию", но это не особенно-то обрадует твоего колдуна, если его изобьют, свяжут и утопят в ближайшем фонтане со святой водой.

Бунты

Когда до очевидного сверхъестественное событие происходит на глазах не менее чем сотни свидетелей, есть немалый шанс того, что события выйдут из-под контроля. Как Ведущий, ты можешь смоделировать это следующим образом.

Проверка На Бунт

Если сто людей соберется в одном месте и увидят сверхъестественное событие или сущность, есть 50% шанс, что они взбунтуются. Ведущий просто совершает бросок, чтобы выяснить результат. Это называется "проверкой на бунт".

Результаты Проверки На Бунт

1-25: Все довольно спокойно, большая часть свидетелей просто таращится в изумлении.

26-50: Каждый свидетель, не обладающий, по крайней мере, одной загрубевшей меткой по шкале Сверхъестественного, бросается в паническое бегство на максимальной скорости. Сложи цифры броска вместе: столько человек будут серьезно ранены в давке. (Смотри раздел "Жертвы" чуть ниже.)

51+: Надеюсь, твоя медицинская страховка в норме. Смотри раздел "Жестокость Бунта" ниже.

Модификаторы Проверки На Бунт

Конечно, в их число входит весьма разнообразный набор обстоятельств. Есть много, *много* факторов, которые могут подтолкнуть развитие событий в ту или иную сторону. Ниже просто примерный набор параметров; другие факторы могут как увеличить, так и уменьшить результат по усмотрению Ведущего. За каждый вовлеченный элемент Ведущий добавляет или вычитает некоторое значение из проверки на бунт.

В толпе много пьют: Добавь или вычти 10-20, в зависимости от обстоятельств.

Большая толпа: Добавь 10 за каждых дополнительных пятьдесят человек сверх ста.

Толпа настроена враждебно: Добавь 10-30, в зависимости от обстоятельств. 10 за толпу, которой не понравилась речь, произнесенная адептом перед демонстрацией своих способностей. 30 за компанию Христиан Пятидесятников, которые решили, что пришел Конец Времен.

Теснота: Если люди сильно стеснены в движениях, им легче поддаться панике. Добавь 10.

Сверхъестественный эффект навредил кому-либо: Добавь 30.

Сверхъестественный эффект навредил кому-либо, и им оказался ребенок: Добавь 50.

Толпа устала: Вычти 10.

Восприимчивая толпа: Вычти 10. Предприимчивый персонаж с рупором, произносящий речь, в которой он просит отнестись с пониманием (а еще лучше, предлагающий вполне подходящее объяснение) может уменьшить результат проверки на 10 при успехе, на 15 при успешном дубле и на 20 в случае триумфа.

Сверхъестественный эффект был прекрасен: Вычти 10.

Сверхъестественный эффект оказал положительное воздействие на кого-либо: Вычти 10.

Жертвы Бунта

Каждый раз, когда власть дается в руки толпе, кто-то пострадает и/или будет убит. Соединив эти категории вместе, ты получишь число "жертв". Погибнешь ли ты во время восстания или же будешь только сильно ранен зависит (как и во многих других случаях) от того, насколько цивилизованной

является данная местность. Если бунт происходит в развитой нации с хорошей инфраструктурой здравоохранения (например, в Канаде), умирает один человек из пятидесяти. Если восстание на Гаити, скажем, один из десяти не выживет. В стране, развитой особенно плохо или же охваченной войной, пропорции могут возрасти до одного из двух.

Жестокость Бунта

Если происходит настоящий, всамделишный бунт (51+ при проверке на бунт), Ведущий должен решить, насколько все серьезно. Это не так уж и сложно: все зависит от результата броска.

Результат модифицированной проверки на бунт определяет, как много человек в толпе будут *серьезно* выведены из себя произошедшим. Оставшаяся часть толпы будет встревожена и без сомнения на взводе, но проверка на бунт в первую очередь показывает сколько из них провалили стрессовую проверку. Они станут основой, неспособной мыслить рационально. Они будут орать. Толкаться. Хватать камни и бить окна. Чего они делать не станут, так это прислушиваться к доводам разума. И не позволят остальным прислушиваться к ним. Кто-либо с рупором или настоящим духовым оркестром мог бы донести до толпы простейшие команды (в стиле "Взять его!" или "Туда!"), но никакие каналы Демагога или проверки Харизмы не приведут к положительному результату. Если они не смогли остановить проверку на бунт, не сработают и сейчас.

Около четверти этих самых зачинщиков станут жертвами, как было описано ранее. Урон собственности может сильно варьироваться в зависимости от благоустройства местности, где произошел бунт, но 100000$ за каждое очко модифицированного броска будет неплохим началом. За каждый миллион долларов по одному зданию разрушают до основания.

Каждый важный персонаж (игрок или персонаж Ведущего), находясь в толпе, получает урон, равный сумме цифр модифицированной проверки на бунт. (Таким образом, если значение бунта равно 71, персонаж получает 8 очков урона.) Обычно он принимает форму синяков, ссадин и ударов по голове. Этот урон наносится каждые пятнадцать минут в течении первого часа, который персонаж находится в толпе. После этого толпа окажется достаточно рассредоточенной, чтобы наносить меньше непреднамеренного урона.

Само собой, игрокам придется описывать, как именно их персонажи справляются с этой напастью. Игроки, изобретательно подошедшие к подбору стратегии или чьи персонажи вели себя рационально и подходяще, могут выбраться быстрее, чем те, кто просто пытается увернуться и прикрыться. Броски на Уклонение возможны для персонажей, старающихся спасти самих себя. Просто автоматическое уклонение уменьшает урон в два раза, тогда как успешная проверка Уклонения уменьшает его до 1-2 очков.

Каждый, кого толпа рассматривает, как "одного из них" - человека, имеющего отношение к сверхъестественным событиям - получает урон, равный модифицированному броску каждые 10 минут. В приведенном выше примере это будет 71 очко урона. (Каким будет твой следующий персонаж? Возможно, более утонченным?) Этот урон может быть уменьшен при помощи Уклонения: успешная проверка уменьшает его в два раза, но нет способа полностью избежать его.

(Между прочим, есть немалая вероятность быть заклейменным, как "один из них", даже если ты пытался *остановить* демонстрацию. Помни, толпа *как минимум* так же тупа, как и глупейший ее член.)

Время, на которое продлится бунт, зависит (сюрприз, сюрприз) от проверки на бунт. Оно продлится, по крайней мере, число минут равное модифицированному результату броска. Тем не менее, бунты живут своей собственной жизнью: по прошествии отведенного времени Ведущий делает еще один бросок, на этот раз без модификаторов. Если результат равен или меньше половины предыдущей

проверки, бунт продолжается с этим новым значением в качестве проверки на бунт. Это плохо, поскольку людям все еще наносят вред, и в городе все еще царят беспорядки, но это означает и то, что бунт постепенно сходит на нет.

Пример Из Реальной Жизни

Нет никакой более или менее достоверного возможности выяснить, как много человек видело вердикт по делу Родни Кинга в прямом эфире по телевизору в Лос-Анджелесе 1992г (пр. переводчика - афроамериканец, избитый тремя белыми полицейскими. Их оправдание судом присяжных вызвало массовые беспорядки). (Возможно, у местных станций есть эти данные, если они уцелели во время беспорядков или последующего землетрясения, пожаров и оползней.) Даже если бы у нас были эти сведения, не существует способа узнать, сколько из их числа были выведены из себя в достаточной степени, чтобы на самом деле начать крушить все вокруг. Тем не менее, мы знаем, что было арестовано около пяти тысяч человек, и что бунт длился шесть дней. Если предположить, что Отделение Полиции Лос-Анджелеса было достаточно эффективным, бросая людей в тюрьму (во всяком случае, они подошли к этому делу с энтузиазмом), похоже, что результат гипотетической модифицированной проверки на бунт в Лос-Анджелесе был приблизительно равен 8700. Проводя аналогию с вышеизложенным - начальная группа в 100 человек и +10 за каждых дополнительных 50 человек - дадут нам 43000-44000 рассерженных горожан, пристально наблюдавших за решением жюри.

Урок, который должны извлечь из этого адепты, прост. Не демонстрируй свои способности перед аудиторией в 44000 человек.

Возможный Пример НА

Давай предположим, что группа 101001101 (см. *М'агию Постмодерна*, ст. 152) решает пойти ва-банк, попытавшись оседлать очень большую волну. Они пригласили сотню заводил, зная, что за каждым из них припрется еще пятеро любителей наркотиков, танцев, секса на одну ночь или просто хорошо проведенного вечера. Все это дает нам толпу в 600 человек, 500 из которых не готовы к проявлению истинной м'агии.

Лидеры 101001101 не глупы, поэтому они дожидаются момента, когда толпа как следует устанет, прежде чем переходить к *главной* цели. Предположим, что число этих психологических девственников сократилось с 500 до 350. Уже поздно, так что потенциальные бунтари успели вымотаться. Кроме того они восприимчивы к тому, что вот-вот произойдет, как потому, что как следует разогрелись, так и потому, что их мозги достаточно затуманены выпивкой и наркотиками. И наконец, демонстрируемый эффект скорее прекрасен, нежели ужасен. Учитывая все изложенное, получаем баланс.

Факторы, Способствующие Беспорядкам:

Большая толпа ([базовые 100 + 250] +50)

Препятствующие Беспорядкам Факторы:

Они вымотаны -10 Пьяны -20 Восприимчивы -10 Эффект красив -10

Итак, Ведущий выбрасывает 46, на которые не накладываются никакие модификаторы. Несколько детишек паникуют и бросаются к выходу. Десять из них (4+6) сильно ранены, но никто из лидеров группировки не пострадал. Как и никто из приглашенных гостей, которые сохранили свой рассудок в неприкосновенности. Тем не менее, 101001101 решают продлить свой праздник еще на какое-то время. Если им удастся уменьшить число мистически неосведомленных гуляк от 350 до 200, они получат

сдвиг в -30 к проверке на бунт - в этом случае, те 46 стали бы 16, детишки просто застыли бы, изумленные, а на следующий день только изумлялись бы, насколько сильный вчера попался экстази.

Еще Один Возможный Пример НА

Предположим, дюк получает намек от Саймона Дюлио (смотри *Одноразовые сцерании*, "Полет На Небеса") и выполняют что-то вроде публичного ритуала детоубийства. Так или иначе, он выбирается в центр стадиона перед перед университетским матчем по футболу вместе со своей жертвой и культом из двенадцати последователей. Прежде, чем его смогли остановить, он выполняет жертвоприношение и вкладывает несколько Великих зарядов, заставляя пятидесятифутовый дуб вырасти прямо из мертвого детского тела.

Таким образом, это будет бесспорным доказательством существования м'агии на глазах двух тысяч свидетелей.

Факторы, Способствующие Беспорядкам:

Большая толпа ([базовые 100 + 1900] +380)

Они настроены враждебно +10

Ублюдки убили ребенка +50

Препятствующие Беспорядкам Факторы:

Ты, наверное, шутишь.

Ведущий выбрасывает отличный невысокий результат 09, но это неважно, так как модификатор проверки на бунт равен 440, что дает нам Проснувшегося Тигра, числом 449. Дюк и его культ не успеют даже произнести короткую молитву, не то что выбраться, прежде чем толпа накинется на них со всех сторон. Более того, игроки посреди толпы будут получать по 17 очков урона из-за давки (4+4+9) в толпе четыре раза на протяжении первого часа. Около ста десяти человек будут сильно ранены во время беспорядков, двое из них погибнут - возможно, затоптанными или ошибочно причисленными к культистам. Бунт продлится как минимум семь часов, буйствующие фанаты сожгут дерево, разгромят стадион, устроят стычки с полицией или разбредутся по округе в поисках новых культистов. К этому моменту урон, нанесенный ими, можно будет оценить в 44900000$, что выразится в уничтоженных жилых домах, бизнес центрах, общественных местах и частной собственности. Сорок четыре здания полностью уничтожены.

По истечению этого срока бунт автоматически продолжится, так как Ведущий в любом случае выбросит меньше 224 (половина исходного значения). На этот раз Ведущий выбрасывает 88, что означает, что 88 человек все еще не пришли в себя или же поддались действию массовой истерии. Эти зачинщики поддерживают разгорающиеся беспорядки. Игроки, которые не удосужились выбраться за последние семь часов, будут получать по 16 очков урона (на этом этапе, скорее всего, от удушливого дыма или резиновых пуль Национальной Гвардии). Культисты, отсутствовавшие во время начальной бойни, но обнаруженные теперь, получат 88 очков повреждений от правосудия толпы каждые десять минут, пока их будут разрывать на части. Продолжительность беспорядков увеличивается еще на полтора часа, нанося дополнительные 8800000$ ущерба, по мере того, как огонь перебирается еще на восемь зданий. Ведущий делает еще один бросок и на этот раз получает 56 - больше 44 (и снова, половина предыдущего броска) и достаточно, чтобы восстановить общественный порядок.

Что Ты Будешь Делать?

Бунты на самом деле страшны. Паническая истерия может быть чертовски заразительной. (Чтобы пояснить это через игровые термины, около трети тех, кто провалит проверки на безумие, приходят в ярость. Это в свою очередь заставит других наблюдать или быть непосредственной жертвой их жестокости, и в свою очередь проходить проверки на безумие по шкалам Жестокости и Беспомощности. Некоторые из подобных свидетелей провалят свои проверки, и треть *этих* проваливших тоже придут в ярость. Намыль, смой, повтори.) Твои игроки могут прибегнуть к множеству действий, чтобы убежать или выжить. Некоторые наиболее распространенные способы представлены ниже.

Побег. Отличный выбор, если бегство будет контролируемым, а не паническим. Даже если ты провалишь проверку на безумие и в панике побежишь, это не *самое* худшее. Конечно, немало других будут пытаться сделать тоже самое. (Это одна из причин стремительного роста беспорядков едва ли не на пустом месте.) Персонажи, старающиеся всего лишь свалить оттуда и к тоже же не заклейменные, как "Один Из Них", на бегу получают обычный урон. Каждые десять минут они могут сделать проверку Бега или Общей Атлетики. Как только у них будет пять успехов, они выберутся из охваченной беспорядками области.

Само собой, этот способ вызывает вопросы: мы бежим вдвоем с напарником, я прохожу проверку на Бег, он свою проваливает. Что произойдет? Ответ следующий, можешь либо отказаться от своего успеха и остаться с ним, либо сохранить его и разделиться. Просто, не так ли? Не легко, но просто.

Держись С Толпой. Сорок миллионов фанатов Элвиса не могут ошибаться, верно? Следуя этой логике, будет разумным предположить, что большая часть бунтовщиков окажется в порядке. Те, кто просто присоединяются к действиям толпы (включая тех, кто провалил свои проверки на безумие и впали в замешательство), получают обычный урон в течение одного часа. Они также могут вступить в отдельные стычки с полицией, когда она прибудет на место. Рассматривай это, как обычный бои.

Черепаха. Самым идиотским поступком с твоей стороны будет прикрыть голову руками и упасть на землю. Это прямой путь к тому, чтобы оказаться затоптанным. Тем не менее, если удастся найти подходящее место, чтобы спрятаться, возможно, тебе удастся благополучно переждать самое худшее. Все это зависит от того, насколько безопасной будет твоя нора. Помни, что бунты причиняют ужасающий ущерб частной собственности. Эта удобная, безопасная кладовка не особенно-то защитит тебя, если здание сгорит.

Набей Кому-Нибудь Морду. Эй, тут у нас анархия, почему бы просто не бить всех вокруг? Персонажи, поступающие так, не получают обычного урона. Вместо этого, они вступают в потасовку с самой толпой. Это начинается как драка один-на-один с каким-нибудь бунтующим Джо - скажем, Тело 40, Инициатива 20%, Борьба 15%, Метание 15%, вооруженный разводным ключом 2 на 4 или булыжником. Как только Джо получит 20 очков урона, он выходит из боя - либо бросаясь в бегство, либо падая на землю. Тем не менее, два других парня увидели, как кто-то бьет их друга Джо, и решают как следует взгреть игрока за это. Как только игрок расправится и с этими двумя (у них те же навыки и характеристики, что и у Джо, и точно также они убегают, получив 20 урона), еще трое ввязываются в потасовку. Это продолжается до тех пор, пока (1) игрок не прекращает бой и не делает что-либо иное, или (2) игрок лично не одолеет число бунтовщиков, равное результату проверки на бунт. Как только это произойдет, беспорядки начинают спадать.

Используй М'агию Для Спасения. Тонкий ход, если он удастся. Но если это будет что-то очевидное, толпа станет рассматривать адепта, как "Одного Из Них", а затем произойдет что-то очень плохое.

Золофт Для Всех

Оказаться посреди бунта будет стрессовой проверкой 4 ранга на Жестокость и Беспомощность каждый час. И конечно, будут дополнительные проверки на Сверхъестественное, вызванные тем, что стало первопричиной пробуждения тигра.

Штрафы

Для потребностей персонажей (или при их отсутствии) ты можешь дать своим игрокам принимать различные влияющие на сознание препараты - либо же кто-то может накачать их, не ставя в известность. Выбор необычайно широк, включая все возможные психические и психологические эффекты. Все, что мы можем дать, это краткий обзор; отдельные Ведущие могут использовать, изменять или игнорировать эти правила на свое усмотрение. (В конце концов, в уличных наркотиках очень много намешано.) Никогда не угадаешь, были ли купленный тобой ЛСД смешан со стрихнином, и не был ли твой кокаин разбавлен инсектицидом или порошком для увеличения объема.

Алкоголь

В среднем каждый человек может выпить банку пива, коктейль или стакан вина, не ощутив последствий. Каждый напиток сверх этого дает штраф в пять очков ко всем навыкам, основанным на Разуме, Теле и Темпе, и тем навыкам Души, которые по мнению Ведущего ухудшаться из-за невнятной речи и понизившегося самоконтроля. (Пение блюза, вероятно, будет "алкаголе-безопасным", вплоть до того момента, когда ты потеряешь сознание. Навыки, вроде Балета или Получение Банковской Ссуды, конечно же окажутся затронуты этим эффектом.)

Этот штраф уменьшается на пять очков за каждый час, проведенный без выпивки. Тем не менее, один напиток в час все еще увеличивает пенальти. Нет способа держать его значение на одном уровне; либо ты трезвеешь, либо пьянеешь.

Пример: Дирк Аллен убивает время, готовясь к предстоящему м'агическому действу. Он уже заложил за воротник шесть стопок шнапса и получает 25-очковый штраф ко всем навыкам. (Первый напиток безвреден, помнишь?) К несчастью, он уронил свою бутылку и был вынужден вывалиться на улицу в поисках новой порции. По различным причинам, потребуется около часа, прежде чем он сможет найти подходящий работающий магазин, продающий его любимый мятный ликер с фруктовым послевкусием. Он покупает полную бутылку и поднимается до 30-очкового пенальти, несмотря на то, что выпил за этот час только одно пиво. Если бы он обошелся без пива, величина штрафа опустилась бы до 20.

10-очкового штрафа достаточно для большинства, чтобы оказаться арестованным за вождение в пьяном виде. (Если твой персонаж просто гигант, его Уровень Алкоголя В Крови не достигнет незаконного уровня до 15%.) Получив 50-очковое или более высокое пенальти, совершай бросок против своей характеристики Тело (игнорируя штраф) ежечасно; провалившись, потеряешь сознание. Если ты доберешься до пенальти в 60 очков, попадешь в зону провалов в памяти и не сможешь вспомнить о своих действиях вплоть до момента протрезвления.

Как только размер пенальти достигнет 100, сделай еще одну проверку Тела (все еще игнорируя штраф). Если провалишь этот бросок, получаешь алкогольное отравление - тебя тут же выворачивает наизнанку, ты теряешь сознание и получаешь урон, равный сумме выпавших значений. Более того, если в ближайшее время тебе не промоют желудок, каждый час будешь получать еще по кубику урона.

Стимуляторы

В эту категорию попадает все, что стимулирует тебя, делает более внимательным и жизнерадостным - или, по крайней мере, заставляет тебя *считать* себя более жизнерадостным. Кофеин и никотин

являются слабыми стимуляторами (но твои персонажи, скорее всего, не станут накачивать себя достаточным их количеством, чтобы добиться изменения правил, просто играй более энергично). Кокаин и чистый мет - примеры более серьезных стимуляторов.

Физически они сделают тебя более нервным и раздражительным. У тебя появится ощущение возросшей физической и ментальной активности, но она иллюзорна. Если ты возьмешься за нечто, требующее тонкой работы (вроде выслеживания или попыток спрятаться) или продолжительной концентрации (вроде чтения на иностранном языке), соответствующий навык получает сдвиг в -20%.

В эмоциональном отношении стимуляторы характеризуются резкими сменами настроения - зачастую от маниакальной самоуверенности, до крайнего уровня паранойи. Если тебе придется пройти стрессовую проверку на Беспомощность или Самоосознание, получаешь временный сдвиг в +10% к своей характеристике Разум. Тем не менее, проверка на Сверхъестественное или Одиночество пройдут со временным сдвигом в -20%.

Депрессанты

Эти химикаты сделают тебя спокойным, сонным и расслабленным. Наиболее популярным представителем этой группы является выпивка. Будучи законной, широко распространенной и *настолько* популярной, выпивка получила свои собственные правила штрафов, как было описано ранее.

В число других наиболее известных депрессантов входят выдающиеся по рецепту транквилизаторы (Валиум - наиболее частый выбор среди фирменных препаратов) и героин - до недавних пор бывший самым сильным депрессантом, который только можно было приобрести без рецепта.

Героин (или его синтетические аналоги, вроде дилаудида, поставляемого в удобной форме таблеток) и огромные дозы других транквилизаторов ведут к действительно мощным приступам летаргии. В игровых терминах, если находишься под воздействием этих наркотиков, ты не можешь использовать свои Страсти (потому что все это просто неважно), и в независимости от твоего броска инициативы, это неудача. (Это относится ко всем применениям навыка Инициативы.) Все основанные на Разуме навыки получают штраф в -20%. Тем не менее, ты получаешь сдвиг в +10% на все проверки Разума против безумия, так как, откровенно говоря, ты будешь обращать на эти события куда меньше внимания.

Психоделики

Эти наркотики вовсе не обязательно оказывают воздействие на твою энергетику; они просто искажают твое восприятие и стирают грань между принятием решений и предпосылками. Другими словами, наркотики, вроде ЛСД и псилоцибина, могут помочь тебе набросить покрывало на свой разум и начать действовать. К несчастью, практически никто из обывателей не обладает способностью извлекать из этого какую-либо пользу. (Представь себе неопытного человека, открывающего капот автомобиля и наугад колотящего кувалдой.) К счастью, человеческий мозг значительно более гибкий и эластичный, нежели двигатель. Многие принимают ЛСД без появления более неприятных симптомов, чем случайные вспышки воспоминаний, озарений или божественных видений.

Тем не менее, разница между хорошим приходом и плохим приходом заключается в обстановке, влияющей на сферу твоего восприятия, пока ты принимаешь дозу. В физическом отношении нет никакого фирменного руководства для штрафов навыков; Ведущий может назначать их случайным образом.

Эмоционально, прием психоделиков можно сравнить с игрой вдвое-или-ничего. Если тебе нужно будет пройти стрессовую проверку на Одиночество, Самоосознание или Сверхъестественное, получи

временный сдвиг в +10% к Разуму. Получи штраф в -10%, если нужно пройти проверку на Жестокость или Беспомощность. Более того, если ты провалишь проверку на безумие, находясь под воздействием ЛСД, ты получаешь *две* сорванных метки вместо одной. (Чертовски неприятно наблюдать, как кто-то катается по полу с перерезанной глоткой, но куда хуже, если к этому помимо всего прочего добавится плохой приход.)

Подсказки и Уловки

Изложенное ниже представляет из себя набор того, что Ведущий может найти полезным и вдохновляющим для игры.

Шаблоны

Шаблоны - это повторяющиеся элементы творческой работы. Дом, выполненный в римском стиле, может быть наполнен колоннами, обилием мрамора, репродукциями римских статуй и прочим в том же духе. Вечеринка в гавайском стиле будет включать в себя бамбуковые факелы, подсвеченные пластиковые статуэтки гавайских божков и обилие фруктовых напитков с кусочками ананаса. Фильмы в жанре Нуар часто в качестве шаблонов содержат высоко-контрастные вспышки молний, трепещущие тени, хлещущий по улицам дождь, людей в плащах и оружие.

Мы хотели бы поощрить тебя использовать шаблоны в играх по НА. Чтобы упростить задачу: запиши полдюжины визуальных элементов, которые ты собираешься воссоздать в своей кампании. В качестве примеров можно привести следующее:

- Заброшенные здания.
- Пустынные улицы.
- Подземные области (подвалы, канализационные трубы, пещеры).
- Собаки.
- Звонящие телефоны.
- Яркие, солнечные дни.
- Компьютеры.
- Большие грузовики или фургоны.
- Доставщики.
- Библиотеки и книжные шкафы.
- Порнография.
- Плохие зубы.
- Таинственные посылки.
- Копы.
- Старые, потрепанные машины.
- Ошибочное опознание.
- Иностранные языки.
- Публичный транспорт.
- На удивление хорошая еда в забегаловках.
- Размытые фотографии.
- Игральные карты.
- Спортивные фанаты.
- Дети с безразличными лицами.
- Разбитое стекло.

Выбранные тобой шаблоны должны иметь какую-либо связь с основной и вспомогательными темами, выбранными тобой для кампании (как было описано ранее). В идеальном варианте каждый шаблон следует связать с конкретной темой. В последствии, когда одна из тем вступит в игру, введи его или

обозначь посредством связанного шаблона. Не переборщи - ему следует быть едва различимым. Но в тоже время он должен зарождать семена прозрения в подсознании твоих игроков. Когда ты смотришь фильм в жанре нуар, напряжение охватывает тебя всякий раз, когда смутная тень падает на лицо героини. Также и твои игроки должны испытывать непроизвольную реакцию на появление одного из мотивов. Это тонкая психическая манипуляция, способная принести огромные плоды, поскольку она помогает закреплению соответствующего ментального состояния у твоих игроков, не имеющих представления о том, что именно ты делаешь.

В какой-то момент игроки начнут узнавать определенные шаблоны, это нормально. Возможно, перед каждым сражением с конкретным злодеем каким-то определенным образом появляется пес; следовательно, стоит тебе упомянуть лающую неподалеку собаку, твои игроки сразу же соберутся, переглядываясь и зная, что именно должно произойти - и, как результат, ужасно напугаются. И это здорово!

Больше Подробностей

Как утверждает психология, если ребенка кормить из бутылки, а не грудью, он может вырасти эмоционально недоразвитым неврастеником. Из этого мы можем сделать вывод, что даже самые незначительные решения могут иметь большие последствия. Важно заботится о деталях - но не менее важно расставлять *приоритеты* этих деталей.

Следующим утверждением мы собираемся зарекомендовать себя, как левое крыло игрового дизайна: *правила не так важны, как описания*. Это не шахматы; не нужно беспокоиться, что Бобби Фишер (пр. переводчика - один из самых ярких и выдающихся шахматистов своего времени, одиннадцатый чемпион мира по шахматам) пнет тебя под столом, если ты допустишь небольшую промашку в механике. На самом деле никто и не заметит.

Поэтому вместо бесконечных проверок, по всем ли правилам ты используешь бронебойный magnum .347 с лазерным прицелом, тебе следует сосредоточиться на незначительных деталях. Например:

Ведущий 1: "На сцене стоит коп, разглядывающий тело Мэри. Она была задушена. Коп говорит тебе, что нет никаких признаков проникновения, так что убийцей должен быть кто-то кого она знала."

Ведущий 2: "Первым, что ты увидел, была Мэри. Она развалилась на полу, руки и ноги раскинуты в разные стороны. Глаза ее широко распахнуты, они закатились и бессмысленно таращатся в потолок. Губы девушки посинели, тонкая фиолетовая линия синяка пересекает ее шею. На твоих глазах муха опускается прямо на глазное яблоко погибшей, и тут же огромная ладонь сгоняет насекомое. Рука принадлежит большому мускулистому мужчине с румяным лицом. Он присел на корточки рядом с девушкой, мрачно склонившись над ней. Наконец, он перевел взгляд на тебя. "Инспектор Муртаг", - представляется он. - "Вы ближайший родственник?"

Первый Ведущий определенно более эффективен, но добивается этого за счет падения уровня драмы. Он дает общий набросок сцены. Второй Ведущий описывает *определенную* ситуацию; все детали (муха, синяк, имя полицейского) направлены на закрепление сцены в сознании игрока.

Аксиома литературы звучит следующим образом: "показывай, а не рассказывай". Второй Ведущий ничего не говорит о смерти Мэри; никто не будет спокойно лежать, пока муха ползает по его глазу. Хороший игрок может о многом догадаться по деталям: ее не связали, так что она, скорее всего, боролась. Ее убили при помощи шнура, не голыми руками - так что убийца, вероятно, знал что он (она или оно) делал.

Внимание к деталям избавит тебя от разочарования при долгосрочной игре. Во-первых, оно поможет создать более хорошую историю, следовательно игроки будут больше заинтересованы и им

потребуется меньше сюжетных тычков, чтобы вовлечься в игру. Во-вторых, игроки получают все улики именно от тебя. Если ты предоставишь им детализированный мир, их ответом будут подробные и осмысленные поступки. Если ты будешь все комментировать, игроки привыкнут - и каждый раз, когда застрянут, будут ожидать, что ты возьмешь их за руку и поведешь. Детальный мир воодушевляет их проявлять активное участие, заставляя действовать с упреждением, вместо простой реакции на происходящее.

Последним бонусом деталей является то, что они дают контроль над темпом игры - что критически важно, как мы уже говорили. Если ты взглянешь на главу "Управление Потоком", то увидишь что уровень детализации критичен для управления настроением и скоростью сцены. Если никогда не использовать детали, у тебя появятся проблемы с темпом, а у твоих игроков с тем, как реагировать.

Повседневная Жизнь

Идея внедрять элементы обычной жизни в фантастический и эксцентричный игровой мир сперва может показаться несколько непродуктивной. Повседневная жизнь? Разве нам не хватает ее с избытком, когда мы *не* играем?

Не обязательно. Половина удовольствия от ролевой игры заключается в отождествлении с отличающимся от тебя самого персонажем. Условности мира (большие пушки, мерзкое колдовство) дают различия и экзотику; но именно небольшая примесь повседневности позволяет нам сродниться с персонажем. Конечно, твой персонаж может всю ночь бегать по отелю, отстреливаясь от толпы сверхъестественных чудовищ, преследующих его по пятам. Но когда он вернется домой, раковина все еще будет полна грязных тарелок, а собаку надо выгулять.

Это не значит, что всю игру ты должен мыть посуду и покупать продукты. Но также и не значит, что персонажи должны быть вырезанными из окружения контурами, никогда не сталкивающихся с головной болью и порвавшимися шнурками.

Давай обратимся к телевизионному сериалу *Секретные Материалы*. Это шоу со сверхъестественными элементами, буквально сыплющимися с небес; это то, что привлекает внимание зрителей. Но удерживает его некоторая детализация персонажа: бедный пес Скалли, просмотр порно Малдером, их общение с семьями. Они не существуют в вакууме, наполненном лишь пришельцами и колдунами; у них есть и обычная жизнь. Та грань, которая отличает их жизни от наших, даже не принимая во внимание сверхъестественных событий, может многое сказать об их характерах.

Введи в историю ряд элементов, носящих заведомо повседневный характер. Угрюмый швейцар, все время читающий Раша Лимбо (американский консервативный общественный деятель, известный радиоведущий) и выискивающий слабые места в его заявлениях; парень из соседнего офиса, кто постоянно хочет выйти на чашечку кофе; сосед с раздражающей собакой и коллекцией пластинок Глории Гейнор. Все это хорошие, обычные элементы.

Еще лучше, если у твоих персонажей есть семьи. Представь игрока, возвращающегося домой, усталого и задетого близким взрывом установленной в машине бомбы, только для того, чтобы его тут же вызвал одинокий отец из дома престарелых, желающий пообщаться. Или еще лучше - супруг/супруга. Рискнет ли персонаж рассказать своему мужу о сверхъестественном, учитывая угрозу оказаться в заведении закрытого типа или получить развод, если он ей не поверит? Или же решит сохранить это в тайне, смирившись с неизбежной натянутостью отношений? (Цитируя Роберта Грегори: "Мой муж думает, что у меня интрижка. Он просто *охренеет*, если узнает, чем я *на самом деле* занимаюсь.")

Мы даже вдаваться не будем *в* проблемы с детьми. ("Я не смогу помочь вам выслеживать обезглавленного бухгалтера - у меня сегодня родительское собрание!")

Может показаться, что все эти осложняющие жизнь личные связи будут мешать получению удовольствия и ограничивать свободу выбора игроков. На поверхности все так и обстоит, и большинство игроков сперва придерживаются карьеры одинокого волка. Но вознаграждением за принадлежность к этим повседневным типажам является то, что и они принадлежат тебе. Они могут оказывать поддержку (как материальную, так и эмоциональную). Кроме того, они придают больший рельеф персонажу. Одинокий волк может изрекать банальности насчет Защиты Невежественных Масс от М'агической Эксплуатации - но парень с женой, ребенком и кредитом за дом *знает* наверняка, за что именно сражается.

Фантастика/Обыденность

И тут мы подходим к последней подсказке относительно проведения игр по НА: управлению фантастикой, обыденностью и зыбкой линией между ними.

Для начала, неплохо держать их по отдельности. Таким образом, ты повысишь ощущение перехода в мир запретный, сохраняя иллюзию возможности в любой момент вернуться в обычный мир, к безопасности VH-1 (пр. переводчика - музыкальный телеканал) и TGI Friday`s. На этом первом этапе обыденность и фантастика выступают, как противоположности. М'агия старается подорвать правила логики и здравомыслие повседневности, в то время как обыденность отвечает на это с беспощадной жестокостью.

По мере развития кампании ты можешь решить размыть эту грань. Теперь игроки начнут испытывать приступы паранойи; может ли быть так, что *все в мире* является м'агией, а они были слишком глупы, чтобы разглядеть это? Они должны почувствовать, как их затягивает все глубже. Однажды они смогут снова вернуться к своей обычной жизни, но сверхъестественное уже просочилось в нее, как холод проникает сквозь дешевый легкий плащ. Все вина лежит только на них; они сами вошли в оккультный андерграунд. Теперь обыденности и м'агия больше не противники. Это просто известная и доселе неизвестная стороны одного и того же.

Как только сделан этот шаг, пути назад не будет (за исключением, возможно, львиных доз психотропных веществ или просто-напросто злоупотребления лечением электротерапией). Возможно, есть способ пройти сквозь это на другую сторону, став просвещенным. Возможно, м'агия и обыденность и впрямь разделены и сражаются, но их борьба это динамическая гармония, заставляющая вселенную работать. А может быть, это всего-лишь еще одно заблуждение.

Book 4: For the Gamemaster - Chapter 20: GM Artifacts

Артефакты Ведущего

Значимые Артефакты

Длань Славы

Сила: Значимый

Эффект: Все в пределах видимости (за исключением владельца) от светящейся и пламенеющей Длани Славы впадают в пассивный транс. Адепты, попавшие под воздействие силы Длани, получают единственный шанс, чтобы выбросить значение равное или меньшее их м'агического навыка и вырваться из-под воздействия заклятья; все остальные автоматически становятся его жертвами. Они не способны передвигаться по собственному желанию, говорить или даже думать, хотя их и можно медленно вести или подталкивать в нужном направлении. Эффект длится до тех пор, пока Длань находится на виду, и заканчивается, как только зачарованный зритель будет ранен. Суммарное время действие каждой Длани равно 15-20 минутам. Когда эффект закончится, у всех, пребывавших под его воздействием, не останется никаких воспоминаний о произошедшем. Кроме того, Длань Славы действует только внутри зданий: ее сила бесполезна под открытым небом.

Описание: Длань Славы может быть создана только из оторванной левой руки повешенного преступника. Хоть создание этого отвратительного артефакта и является тщательно охраняемой тайной, известно, что в "рецепт" входят следующие ингредиенты: селитра, соль, длинный перец, папоротник, нерасплавленный воск, вербена, кунжут, конский навоз и мистический порошок, называемый "зимат". (Сомнительная завершенность этого списка до сих пор является предметом споров.) Эти ингредиенты соединяются воедино для создания свечи в виде ужасающей руки с фитилями, торчащими из каждого пальца. Новенькая, с иголочки Длань Славы готова примерно для пятнадцати-двадцати минут использования.

Создание Длани Славы - ритуал, то есть тебе придется предварительно выяснить, *как* именно ее создавать - но сам он может быть проведен кем угодно. В дополнение к перечисленным ингредиентам (и всем остальным, которые могут потребоваться по решению Ведущего) заклинание требует часы непрерывного внимания и четыре значимых заряда.

Рыбки Иисуса

Сила: Значимый

Эффект: Наклейка м'агической Рыбки Иисуса защищает автомобиль, на который наклеена. Тот, кто управляет автомобилем с Рыбкой Иисуса на заднем бампере (и именно на заднем, на что есть определенные причины), получает сдвиг в +20% к своему навыку Вождения, если пытается избежать опасности, созданной кем-то другим. Она не поможет тебе перепрыгнуть ущелье Снейк-Ривер, но если ты пытаешься остаться на дороге после того, как какой-то урод ударит тебя в бок своим домом на колесах, ее сила может прийтись весьма кстати.

Первый оккультист, который узнал о силе Рыбки Иисуса, решил, что он является талисманом непродолжительного действия, потому что тот перестал работать примерно через неделю. Тем не менее, за последующие десятилетия выяснилось, что их можно перезаряжать, если оставить автомобиль на стоянке любой христианской церкви на протяжении всей службы. Самому водителю не обязательно присутствовать на службе или сидеть в машине. Ты можешь припарковать свой

иисусо-рыбный автомобиль, пройтись и съесть пару пончиков, снять проститутку, опрокинуть стаканчик - да что угодно. Если только машина простояла там всю церемонию, она зарядится на следующую неделю и сможет защищать тебя от плохих водителей.

Описание: Ты ведь знаешь, как выглядят Рыбки Иисуса, правда? Во всяком случае те из них, что не являются м'агическими. Они повсюду, по крайней мере, в Соединенных Штатах. Небольшие этикетки в форме рыб, обычно желтые, составляющие элементарный набросок рыбы из двух полумесяцев. Некоторые христиане любят размещать их на своих автомобилях, чтобы обозначить свою принадлежность - что-то вроде религиозной метки. Иногда слово "Иисус" присутствует на рисунке, иногда нет. Некоторые хитрожопые несколько изменили дизайн, добавив рыбе ноги, а иногда и слово "Дарвин", красующееся там же.

Никто не знает наверняка, какой адепт начал их зачаровывать, или же как много их было создано, однако на данный момент известны по крайней мере три различные традиции. Они существуют как минимум с 1970г. Теоретически могут существовать еще тысячи таковых, неопознанных, на машинах ничего не подозревающих христиан.

(На самом деле, Дирк Аллен как-то обмолвился в пьяном угаре о чем-то вроде "чуда хлебов и рыб, улучшенного до эпохи минивенов!" Складывалось впечатление, что он думает, будто сила активированной Рыбки Иисуса при определенных обстоятельствах может передаваться, как вирус, другим, не м'агическим Рыбкам Иисуса. Но после этого он переключился на бормотание о Дженифер Лопес и мистическом значении смены имени "Пи Дидди", в сравнении с тем ёбырем из 1980х, Артистом-Ранее-Известным-Как-Принц. А потом он спел "Когда Голуби Плачут" (пр. переводчика - песня американского музыканта Принца, сингл с альбома 1984-го года «Purple Rain»). Когда он проснулся, ничего этого он не помнил.)

Как только надежный корреспондент опубликовал описание Рыбок Иисуса в списке рассылки Мак-Аттака, они стали чрезвычайно популярны, как среди адептов, так и среди инкарнаций. (Возможность подделки привела к появлению нескольких нечестных мистических художников.) Дипсоманты хотят заполучить их, чтобы защититься, когда будут водить пьяными, а Энтропомантам они нужны, чтобы увеличить свои шансы во время безрассудных трюков за рулем. (Само собой, Рыбки Иисуса не помогут Энтропоманту, пытающемуся подзарядиться, дискуссионным является и вопрос, будет ли защищен пьяный водитель от последствий того, что в сущности является результатом его неверных решений. Но люди в целом обладают довольно туманными представлениями о том, как все это работает.)

Обсуждение Рыбок Иисуса на сайте Мак-Аттака продолжалось какое-то время, но затихло, когда была похищена британская шифровальная машина Энигма. Было только еще одно сообщение - довольно странное. Оно поступило с адреса "pinkumbrella@hotmail.com" от адресата, который никогда не оставлял иных сообщений, ни после, ни до. В нем утверждалось, что существуют также и м'агические украшения в виде "Рыбок Дарвина". Предположительно, Рыбки Дарвина связаны с "Премией Дарвина" - ежегодной ироничной наградой, вручаемой тому, кто ушел из жизни, благодаря своей ошеломляющей глупости. (Идея в том, что индивид очистил генофонд, удалив себя из него.) Согласно pinkumbrella, м'агические Рыбки Дарвина позволяют проклясть автомобиль, на который наклеены, так что любой водитель, кто пойдет на дурацкий риск, будет обладать скверной удачей и скорее всего будет серьезно ранен в процессе безрассудной езды.

Das Garten (Сад)

Сила: Значимый

Эффект: Чтение данной книги само по себе является заклинанием из числа тех, что автоматически успешно срабатывают, как только будет произнесено последнее слово. Когда заклинание будет

завершено, слова и буквы оживают и срываются со страниц. Эти ожившие буквы нематериальны, но видимы, и они стремительно взбираются по ногам и рукам читателя, карабкаясь по его телу, пока не достигнут каких-либо отверстий - носа, глаз или ушей. И тогда они забираются внутрь. Переживание подобного вторжения будет проверкой 4 ранга на Беспомощность.

Как только все слова окажутся внутри, жертва услышит в своей голове женский голос, говорящий на архаичном немецком или польском. Голос принадлежит автору книги, Ребекке Крзингски, которая переместилась из книги в свое новое человеческое "вместилище".

Крзингски была могущественной волшебницей, а ее долговременные планы и цели остаются на усмотрение Ведущего. Она собственноручно создала восемь книг, две из которых были уничтожены. Она хотела, чтобы восемь человек прочитали книги и стали вместилищем ее духа, способного переключаться между телами усилием воли, смотря их глазами и переживая их ощущения.

Тем не менее, прочтение книги и получение частички души Крзингски не даст ей какого-либо контроля над человеком: ее удается войти, но жертва не становится одержимой. Мертвая колдунья может комментировать, льстить и одобрять предпринимаемые действия, но неспособна принуждать - разве что угрозами. Она может получить власть над телом во время сна, но родной дух просыпается и возвращает контроль над телом, если Крзингски откроет глаза. Кроме того она способна создать ужасный и отвратительный психический шум.

Это были представляемый ею угрозы, но еще она способна проявлять себя через м'агию. У Ребекки есть 75% навык какого-либо Пути. (Каждый Ведущий должен сам решить, какая м'агия лучше подходит.) Если ее вместилищем является адепт, получающий заряд (любого типа, любого Пути), Ребекка может использовать эти заряды для создания заклинаний - и она способна красть эти заряды у своего носителя без разрешения.

Описание: Этот роман был написан в 1412г. польской еврейкой, научившейся немецкому от своего отца. (На весьма посредственном уровне; на самом деле названием должно было быть *Der Garten*.) Ребекка Крзингски известна в Кракове, как ученая и профессор мистической мудрости, а ее роман считается тщательно продуманной аллегорией, описывающей разные виды м'агического понимания и посвящения. Никогда не существовало напечатанной версии *Das Garten*; все существующие копии были рукописными. Ходят слухи, что Крзингски написала роман на разработанном ею коде, и если его расшифровать, станут известны подробности нескольких могущественных ритуалов.

Призрак Камеры

Сила: Значимый

Эффект: Призрак камеры не материален. Обнаружить и манипулировать им можно лишь посредством астрала. Если ты можешь видеть астральные объекты и чудовищ (вроде теумофагов), сможешь увидеть и призрак камеры. Люди, способные создавать астральную проекцию, могут подобрать его и использовать. Для них он выглядит и ощущается, как старая камера Mercury II Model CX со вспышкой.

Эта камера служит, как односторонний разрыв между материальным и астральным планами. Наблюдатель, смотрящий через ее видоискатель, может видеть материальный мир, так, как он выглядел бы с точки зрения астральной перспективы. Или, другими словами, если человек создает свою астральную проекцию и смотрит на тебя в душе при помощи этого прибора, он на самом деле увидит твое голое тело вместо обычной ауры. Он увидит плитку, и воду, и все остальное, что недоступно и совершенно недостижимо обыкновенной астральной проекции.

Камера позволяет не только заниматься подобной формой вуайеризма, но и делать фотографии. Нет необходимости заряжать его пленкой, поскольку не существует такой вещи, как астральная пленка, насколько это известно. Призрак Камеры может сделать 36 снимков на 35мм пленке, и эти изображения могут быть напечатаны в реальном мире. Чтобы добиться этого, призрак камеры нужно наложить на настоящую, физическую камеру того же года выпуска, сборки и модели, заряженную пустой пленкой. Когда эти условия будут выполнены, изображения на астральной пленке переносятся на физическую пленку, после чего ими можно манипулировать. (Что любопытно, если использовать вспышку, получится точно такая же фотография, как если бы был сделан нормальный снимок со вспышкой в физическом мире. Тем не менее, в реальном мире никто не заметит никакой вспышки.) Этот процесс очищает камеру от изображений, после чего ее можно снова использовать.

Описание: Этот объект невидим, неосязаем и нематериален. Есть некоторые расхождения во мнении (среди двух дюжин человек, которые знают о его существовании), можно ли его вообще назвать "объектом". (Его нынешний владелец, член Спящих по имени Валлиаппан Вайрамусу, называет его "стабильным астрально-волновым шаблоном" и пришел к мысли, что для существования ему не требуется ум, который воображал бы его.)

Ключи Скелета

Сила: Значимый

Эффект: Ключи Скелета могут открыть любой замок или задвижку, будет ли это кодовый замок, ремни каталки, электронная клавиатура, узлы бойскаутов, что угодно.

Описание: Ключи Скелета не такие уж и редкие артефакты по стандартам оккультного андерграунда, где надувательство является неотъемлемой частью жизни.

Ритуал создания довольно необычен, но вполне доступен. Адепт должен начать с ключа, которым он владеет и обладает, по крайней мере, месяц. Он не может знать для чего предназначен или к чему подходит этот ключ; ключи из лавок старьевщика просто идеальны. Используя одну только левую руку, адепт должен обмазать ключ костным мозгом взломщика, а после целиком обмотать ключ черной нитью. Теперь ключ следует на месяц похоронить в могиле сторожа, охранника или полицейского. Адепту должен помочиться на нее четыре раза, один раз на каждую из четырех недель. После того, как ключ будет выкопан в конце месяца, необходимо потратить два значимых заряда (и только один, если адепт является Энтропомантом) и совершить бросок против своего навыка м'агии. Провал означает, что заряды потеряны и ритуал захоронения нужно проводить заново, хотя тот же ключ, мозг и нить могут быть использованы для новой попытки.

В случае успеха, покрывающая ключ нить меняет свой цвет на костяной. Костяной Ключ будет холодным на ощупь. Ключи Скелета это артефакты ограниченного применения и могут быть использованы число раз, равное сумме значений, выпавших на при проверке м'агического навыка адепта. Кроме того, Ключи Скелета довольно своеобразны. Когда их пытаются использовать, чтобы пробраться "внутрь" чего-либо - вроде сейфа, машины или офиса - Ключ Скелета не сработает, если владелец пытался открыть замок или видел, как кто-то другой пытается сделать это за последние двенадцать часов. При попытках выбраться из чего-либо - вроде наручников, тюремной камеры или багажника автомобиля - Ключ Скелета менее капризен: он не сработает, только если сдерживающее устройство было проверено менее минуты назад. В любом случае, Ключ Скелета должен дотронуться до какой-либо части замка, пут, замочной скважины и *т.д.*, чтобы сработать.

После того, как последний заряд Ключа Скелета будет использован, белая нить развязывается и падает с ключа, который больше не кажется холодным на ощупь.

Великие Артефакты

Волшебная Пуля

Сила: Великий

Эффект: Этот артефакт содержит могущественную силу для убийц. Любой, носящий его и стреляющий в не подозревающего об этом человека, делает это, словно его соответствующий навык выше на 30%.

Описание: Существует бесчисленное множество теорий заговора о том, кто убил Кеннеди; распространенные о оккультном андерграунде теории еще более причудливы и безумны, чем обсуждаемые всеми остальными. Одно из наиболее популярных среди адептов мнений гласит, что Кеннеди был убит, только чтобы создать достаточно значимое историческое событие, чей смысл можно было бы использовать при создании особенно сильного артефакта: волшебной пули.

Хоть и куда более вероятно, что некий предприимчивый адепт просто воспользовался преимуществом ситуации (вместо того, чтобы создавать ее), широко распространено убеждение, что убившая Кеннеди пуля была похищена и трансформирована в смертоносный талисман.

Он выглядит не особенно впечатляющим. Использованная пуля (считается, что она все еще испачкана кровью великого человека) заключена в безликий стальной диск на цепочке.

Камень Войны

Сила: Великий

Эффект: Как только до него дотронутся, Камень Войны начинает оказывать воздействие на своего обладателя. Во-первых, любая стрессовая проверка на Жестокость, которой подвергается его владелец, считается автоматически успешно пройденной. Более того, хозяин камня получает загрубевшую метку на шкале Жестокости каждый день, пока Камень Войны находится в его руках до тех пор, пока не будут получены все десять меток.

Но идея жестокости не просто становится более приятной; она становится необычайно притягательной. Разум носителя наполнен яркими картинами триумфа, завоеваний и резни. (Это может вызвать стрессовые проверки на Самоосознание или Сверхъестественное, если так решит Ведущий.) Жестокость становится все более соблазнительной и заманчивой - все проблемы воспринимаются, как гордиев узел, разрешить который возможно лишь посредством силы.

Само собой, Камень Войны делает подобный тактический выбор значительно более легким не только потому, что тот становится проще с философской точки зрения. Любая атака, проведенная обладателем этого камня, получает бонус +10% к навыку за каждую загрубевшую метку по шкале Жестокости.

Описание: Одним из первых архетипов, вознесшихся до стратосферы был Воин. Многие теоретики верят, что это произошло, когда первый человек воспользовался оружием, чтобы убить соперника. И этим оружием был камень на веревке.

И, хотя та веревка давным давно сгнила, камень все еще существует и обладает силой. Он ничем не примечателен - кусок гранита, размером с кулак, с высохшим коричневым пятном на одной стороне. Тем не менее, любой, сжимающий его, получает благословение Воина.

Запись Обнаженной Богини

Сила: Великий

Эффект: Любой адепт, когда-либо слышавший о существовании пленки, относится к этому с любопытством. Даже самый флегматичный, пресыщенный и равнодушный адепт не сможет не оказаться заинтригованным.

Любой адепт, просто взглянувший на запись - не просмотревший, просто бросивший взгляд на ее непримечательную, черную пластиковую коробку - хочет обладать ею. Изо всех сил. В сущности, это желание так сильно, что требуется небывалое усилие воли, чтобы противиться попытке взять (или хотя бы попытаться). Каждый адепт, кто не пытается завладеть пленкой, после того, как увидит ее, должен пройти стрессовую проверку 10 ранга по шкале Беспомощности. ("Если только я буду владеть этой кассетой, я пойму *все'.'")*

Посмотрев эту пленку в первый раз, человек получает постоянный бонус в +10% к навыку вроде Знания М'агии или Знания Незримого Пантеона (на выбор игрока), достигнув нового уровня понимания вселенной. Зритель также получает навык Вызвать Желание, равный 30%. Это м'агический навык (но не Путь; получение этой способности в дополнение к обычному м'агическому навыку не вызывает безумия), имеющий лишь одну функцию: ты можешь заставить людей желать чего-то. Используя этот навык, ты можешь внедрить в чью-либо голову мысль, что они просто *обязаны обладать* чем-то (или кем-то). Это внушение будет действовать до тех пор, пока не закончится время действия или же оно не будет преодолено. Жертвы могут сопротивляться этой тяге (а все эта надоедливая сила воли), но это стрессовая проверка 10 ранга на Одиночество. Как только они пройдут эту проверку (успешно или нет), природа данной потребности становится им понятнее - не исчезая, но постепенно спадая. С другой стороны, если им удается заполучить свою цель, они будут одержимо охранять ее. Потеря будет проверкой 5 ранга на Одиночество.

Как и многие м'агические способности, эта должна быть заряжена перед использованием. Заряжается она при просмотре главной записи. Этот навык можно повысить, но, чтобы потратить на него очки опыта, необходимо просмотреть пленку. Так что, если кто-либо ее украдет - не исключено, что благодаря ее силе привлекать внимание - ты не сможешь более использовать или улучшать свой навык Вызывать Желание.

Конечно, были созданы копии Записи Обнаженной Богини. Взгляд на дубликат (но не его просмотр) не вызывает никаких последствий. Тем не менее, просмотр пленки делает две вещи. Во-первых, заставляет любого смотрящего видео адепта страстно желать главную запись, что сопровождается проверкой 4 ранга на Беспомощность, если ей сопротивляются. Во-вторых, он воздействует (на всех), как низкосортная версия главной пленки, даруя очки навыкам Знание М'агии, Знание Незримого Пантеона или чему-то похожему. Но вместо бонуса в +10% к такому навыку, как в случае основной записи, копия дает не более 5%, и чем дальше от копии отстоит оригинал, тем меньше бонус. Копия первого поколения - то есть копия, сделанная с оригинала - дает +5%. Копия второго поколения - сделанная с копии первого поколения - дает +4%. И так далее, каждая последующая на 1% меньше. Копии шестого поколения (и меньше) настолько низкокачественны, что становятся бесполезными, неспособные даже вызвать эффект Я-хочу-главную-запись.

Просмотр нескольких копий пленки - оригинала или дубликатов - не дает какого-либо кумулятивного эффекта, как и многократный просмотр одной и той же записи. Ты можешь получить бонус к своему навыку Знания М'агии/Знания Незримого Пантеона/что угодно только в первый раз, когда увидишь запись более высокого качества (или оригинал). Тем не менее, ты все еще можешь получить навык Вызвать Желание, просмотрев оригинал, даже если уже видел копию. (Нет, ты не сможешь перезарядить/улучшить свой навык Вызвать Желание при помощи дубликата пленки.)

Описание: Когда Обнаженная Богиня вознеслась до Незримого Пантеона, она стала первой, чье вознесение было заснято на пленку. Естественно, оригинал записи этого события вызвал значительный интерес в оккультном сообществе. Сверхъестественно, не в меньшей степени.

Book 4: For the Gamemaster - Chapter 21: The Unnatural

Сверхъестественное

Сверхъестественное - это то, что получается из конфликта между хаосом и порядком, соединившимся с м'агической энергией. М'агия свободно обращается к этому космическому конфликту и поддерживает его, но в то же время странным образом изменяет. Иногда м'агия становится на сторону порядка - но обычно ее стороной является хаос. Чего она не делает, так это не поддерживает *статус кво*. Сверхъестественное обычно носит хаотический характер, так как человеческие общества долгое время рассматривали его, как разрушительную, злобную силу. Итак, оставленное само на себя, оно стремится в этом направлении.

Проявление сверхъестественного сильно отличаются друг от друга. М'агия адептов это проявление сверхъестественного, как и написано в главе о м'агии. Данная же глава содержит иные проявления, разделенные на две большие категории: явления и сущности.

Вкратце, **сверхъестественные явления** это происшествия или периоды времени, когда естественные законы изменяются или каким-либо образом обходятся, но которые не являются прямым, непосредственным результатом действий конкретной персоны. Другими словами, они не происходят потому, что кто-то специально хочет или желает, чтобы они произошли; подобно погоде, они просто случаются, зачастую как побочный эффект преднамеренной деятельности, вроде м'агии адептов. **Сверхъестественные сущности** это существа, чье существование основано на сверхъестественном - те, кого можно назвать призраками или, например, монстрами.

Сверхъестественные Явления

Диапазон сверхъестественных явлений может включать в себя практически любое сверхъестественное событие, не являющееся результатом чьего-либо обдуманного выбора. (М'агические манипуляции адептов не являются сверхъестественными явлениями с этой точки зрения, поскольку дают определенные, контролируемые, воспроизводимые результаты.) Возникновение сверхъестественных явлений обычно *косвенно* связано с близостью сверхъестественных сущностей или людей, одержимых ими - или просто людей, использующих м'агию, если уж на то пошло - они похожи на круги на воде. Не важно, чем или кем является та личность или существо, чье косвенное влияние вызвало данное явление, как правило, оно не способно контролировать возникнет или нет какое-либо явление и какую форму оно примет. (А вот Ведущий может.)

Существует три уровня сверхъестественных явлений, как и в Путях м'агии: незначительный, значимый и Великий. По пять примеров для каждого уровня приведены ниже, но Ведущий всегда может создать новые для будущего применения или импровизировать с подходящими эффектами, не отходя от кассы.

Есть несколько правил, регламентирующих произойдут или нет сверхъестественные явления, как результат конкретного действия или ситуации. Это драматические инструменты повествования, необходимые для добавления цвета и эмоций сюжету, а в некоторых случаях, чтобы служить в качестве улик для игроков. Они также обеспечивают последствия применениям м'агии - каждый раз, когда адепт прибегает к помощи м'агии, существует шанс того, что произойдет некий сверхъестественный феномен, привлекая к себе внимание и осложняя все.

Причины Сверхъестественных Явлений

Нижеизложенное является предполагаемым списком причин сверхъестественных явлений. Эти события следует использовать Ведущему при повествовании - чтобы сделать историю более интригующей, или странной, или что там еще ему нужно. Ни одно из этих условий не вызывает сверхъестественного феномена автоматически, каждый раз когда оно выполняется. Решение использовать их или игнорировать целиком и полностью остается на усмотрение Ведущего в зависимости от конкретной ситуации.

Если Ведущий считает, что подобное решение должно оставаться на волю кубика, вот тебе простое правило. В описаниях ниже, сверхъестественные явления, являющиеся результатом выполнения определенных условий, описаны как события, которые *могут* произойти, *скорее всего* произойдут или произойдут *почти наверняка*. Ты можешь бросать два десятигранных кубика каждый раз, когда одно из условий срабатывает, против шанса возникновения 25%, 50% или 75%, в зависимости от того, какой уровень вероятности выбран. *Может быть* это 25%, *скорее всего* это 50%, *почти наверняка* это 75%. Даже если ты считаешь, что бросок необходим, не нужно делать его каждый раз - возможно, его стоит использовать лишь в те моменты, когда ты хочешь устроить сюрприз. В конце концов, если эти явления будут возникать на каждом шагу, они перестанут выглядеть сверхъестественными; они будут просто раздражать.

Использование М'агии Адептами

- Если адепт тратит незначительный заряд на заклинание, незначительное сверхъестественное событие *может* произойти в радиусе, равном футу (пр. переводчика - примерно 0,3м) на единицу Души адепта.
- Если адепт тратит значительный заряд на заклинание, значительное сверхъестественное событие *скорее всего* произойдет в радиусе, равном ярду (пр. переводчика - примерно 0,9м) на единицу Души адепта. (Вместо этого, может произойти вплоть до 10 незначительных сверхъестественных явлений.)
- Если адепт тратит Великий заряд на заклинание, Великое сверхъестественное событие *почти наверняка* произойдет в радиусе, равном миле на каждые десять единиц Души адепта. (Вместо этого, может произойти вплоть до 10 значимых явлений, или до 100 незначительных, или же некая их смесь.)

Артефакты

- Незначительное сверхъестественное явление *может* произойти, примерно раз в несколько недель в непосредственной близости от незначительного артефакта.
- Значимое сверхъестественное явление *скорее всего* будет происходить, примерно раз в сезон в непосредственной близости от значимого артефакта.
- Великое сверхъестественное явление *почти наверняка* будет происходить, примерно раз в два-три года в непосредственной близости от Великого артефакта.

Сверхъестественные Сущности

- Незначительное сверхъестественное событие *может* произойти каждые два-три часа в непосредственной близости от незначительной сверхъестественной сущности.
- Значимое сверхъестественное событие *скорее всего* будет происходить раз в неделю в непосредственной близости от значимой сверхъестественной сущности.
- Великое сверхъестественное событие *почти наверняка* будет происходить раз в сезон в непосредственной близости от Великой сверхъестественной сущности.

Незначительные Сверхъестественные Явления

Эти явления носят исключительно природный характер и сами по себе не влияют на людей. Они могут быть восприняты или пережиты людьми, но они не влияют непосредственно на человеческое тело и будут происходить независимо от того, есть поблизости кто-то способный их увидеть или нет. Они редко длятся дольше нескольких секунд или минут.

Пятно Холода. Пятно холода это устойчивая, объемная область воздуха, которая заметно холоднее окружающей местности - например, на 10°-20° холоднее, а то и больше. Пятна холода обычно представляют собой одну непрерывную область, примерно нескольких футов в диаметре. Помещенные внутрь термометры фиксируют разницу в температуре, как и аппаратура тепловидения. Они редко существуют больше нескольких минут или часов, но если факторы, вызвавшие их появление, не исчезают или вновь оказываются поблизости, пятна холода возникают точно в тех же местах, что и раньше.

Сенсорная Стимуляция, Незначительная. Это могут быть любые возможные галлюцинации: странные шорохи или шаги, размытые образы, неприятные запахи, появляющиеся на ковре следы и прочее. Нередко все это происходит по очереди, с различной стимуляцией, проявляющейся в случайной, спонтанной манере.

Спонтанная Влажность. Пятна или влажные подтеки возникают на поверхности предметов без каких-либо причин. Может быть, это просто вода - или, скорее всего, затхлая/заплесневелая/воняющая вода - или же это может быть кровь, молоко, морская вода, а то и все это вместе. В некоторых случаях расположение влаги может быть связано с природой местности - вроде кровавых слез из глаз статуи или портрета или пятен морской воды на лодке.

Неисправность Техники. Часть техники перестает работать. Это может выражаться в статических помехах по телефону, не заводящемся автомобиле, беспроводной дрели, начинающей работать сама по себе, включающихся и выключающихся лампочках или странных голосах по радио.

Телекинез, Незначительный. Какой-либо небольшой объект начинает необъяснимо передвигаться или же повреждается прямо на глазах очевидцев или пока никто не смотрит. Тарелка падает из шкафа, мяч прыгает вниз по ступеням, или зеркало трескается по середине.

Значимые Сверхъестественные Явления

Эти явления направлены конкретно на людей - вызвавшую их м'агию тянет к человеческому телу и разуму. Хоть большая их часть и непродолжительна, некоторые могут действовать или периодически возникать на протяжении часов или дней.

Пропавшее Время. Человек или группа людей исчезают из реальности на определяемое Ведущим число минут или часов, а после возвращаются. Они ничего не помнят о времени, в течении которого отсутствовали, и лишь понимают, что нечто произошло, когда замечают что прошло неоправданно много времени. Эти люди не могут находиться в присутствии кого-либо, кто не пережил феномен исчезновения времени, когда он произошел с ними - они должны оказаться один на один с пережитым.

Сенсорная Стимуляция, Значимая. Эффект похож на незначительную стимуляцию, вот только она становится сильнее и больше вовлекает свидетелей. Полноценное видение, ужасающие, грохочущие звуки, разборчивая бестелесная речь, хватающая или тащащая невидимая сила, тошнотворные запахи и иные похожие проявления возможны и, что куда более вероятно, происходят последовательно в течении значительного времени.

Спонтанные Ранения. Это необъяснимые, но не угрожающие жизни ранения, причиняемые людям поблизости. Примеры разнятся от царапин или порезов и ушибов, до сломанных костей и даже рваных ран. В некоторых случаях, раны могут быть связаны с первопричиной явления, возможно, произнесение соответствующих слов с появлением порезов на чьей-либо руке или возникновение отличительных меток какого-либо вида.

Телекинез, Значимый. Похож на незначительную разновидность, но может воздействовать на большее число объектов, более крупные предметы или проявляться в более драматичных передвижениях или ущербе. Примеры могут включать в себя скачущие по столу стулья, сталкиваемую с дороги машину, уничтожение всех тарелок на кухне, ходячая кукла, поднимающихся и кружащихся над землей людей, видоизмененные погодные эффекты - в целом, любые видимые передвижения без заметной на то причины.

Видения. По решению Ведущего, одного человека в области выполнение условия может посетить видение вызвавшего аномалию события. Кто-то неподалеку от применяющего значимую м'агию адепта, например, внезапно сможет удаленно наблюдать за созданием заклинания или, возможно, увидит произведенный на жертву эффект. Видение может быть кристально ясным, а может оказаться представленным в причудливой символичной манере. Видения не предсказывают будущее - это удаленные образы происходящих событий.

Великие Сверхъестественные Явления

Эти явления одновременно могущественны и редки. Они воздействуют несколькими способами на людей и местность в зоне действия и должны использоваться очень аккуратно. Если только их не прекратят или не изменят при помощи м'агии, они могут существовать неопределенно долго. (Исключением может считаться великий телекинез, который делает что-то значительное за определенный период времени, а затем прекращается.)

Смерть. Кто-то умирает. Причиной может оказаться инфаркт, ишемическая болезнь, или удар, или же неожиданное самоубийство или убийство.

Спиритизм. Душа мертвого человека вырывается из-за завесы и против своей воли привязывается к определенной местности - вероятнее всего, душа человека, каким-либо образом связанного сейчас или в прошлом с данной местностью или с причиной явления. Если же отчасти причиной стала чья-то смерть, душа едва ли не гарантированно будет принадлежать жертве. (Для большей информации о спиритизме смотри раздел "Привидения" ниже.)

Искажение Реальности. Человек, событие, предмет или что-то еще непосредственно связанное с причиной явления стирается из реальности. Только те, кто присутствовал при вызвавшем феномен событии, сохраняют воспоминания о том, что исчезло. Реальность ретроактивно видоизменяется, чтобы соответствовать пропаже, следуя путем наименьшего сопротивления. Если исчез твой муж, ты вместо него вышла за кого-то другого, а человек на котором ты была жената изначально, никогда даже не рождался. Если исчез корабль, не останется никаких записей о его существовании. Вещи на телах тех нескольких человек, кто все еще помнит старую реальность, также не изменяются, даже если они все еще будут указывать на прошлую реальность - если твой муж был стерт, но ты все еще помнишь о нем, его фотография в твоем бумажнике никуда не денется. У его родителей, которые не присутствовали во время произошедшего, будет другой ребенок, а тебя они даже не встречали.

Сенсорная Стимуляция, Великая. Это всеобъемлющая, совершенно неотличимая от реальности галлюцинация. Попавшие под ее воздействие могут обнаружить себя на том же месте, но столетие назад, или в пылающих адских ямах, окруженных мучителями проклятых, или окажутся на сюрреалистическом суде и будут подвергнуты (иллюзорно) казни молчаливыми фигурами в масках, или станут участниками разговора с насмешливыми, невообразимо умными копиями самих себя, или

попадут в любую другую безумную ситуацию, подходящую под произошедшее. Пережитое ими должно иметь какое-либо отношение к первопричине явления или имеющимся обстоятельствам. По усмотрению Ведущего, могут присутствовать перманентные последствия стимуляции, такие как ранения, проверки на безумие, новые сведения или даже смерть.

Телекинез, Великий. Может воздействовать на любой физический объект. Землетрясение, разрушение здания, торнадо, взрыв котла, человек, разорванный на части невидимыми когтями, тебе решать.

Сверхъестественные Сущности

Сверхъестественные сущности - это создания, само существование которых связано со сверхъестественным - они не результат естественных процессов нашей планеты. Они м'агические по самой своей сути. Существует множество видов сверхъестественных созданий, обладающий самым разными силами и целями. Многие из них не обладают какой-либо мотивацией, за исключением инстинкта самосохранения и других базовых потребностей. Примеры будут приведены ниже.

Имей в виду, что даже сталкиваясь со сверхъестественными явлениями, многие люди не замечают сверхъестественных созданий, даже попав под их непосредственное воздействие. Некоторые из них бесплотны и увидеть их нельзя; другие выглядят неотличимо от людей; а третьи просто чрезвычайно опытны в предотвращении попыток своего обнаружения. С теми, кто обладает нематериальными телами и являются до очевидного сверхъестественными, шансов на встречу меньше всего. Следовательно, у людей, увидевших их, обычно есть два выхода: сказать, что именно они увидели и попасть в категорию фанатиков или молчать.

Формат Описания

Для каждой сверхъестественной сущности приведено отдельно описание. Начинаются они с общего описания создания и того, чем оно занимается, далее следуют специальные правила или процедуры, регламентирующие их использование в игре, и в завершение представлены их игровые атрибуты в следующем виде:

Имя (Уровень Силы)

Собирательное Резюме

Очки: (для Ведущего, для распределения по характеристикам)

Тело: (разброс минимальных/максимальных значений данной характеристики)

Темп:(разброс минимальных/максимальных значений данной характеристики)

Разум:(разброс минимальных/максимальных значений данной характеристики)

Душа:(разброс минимальных/максимальных значений данной характеристики)

Астральные Паразиты

Эти раздражающие создания являются духовными хищниками. Они не обладают материальным телом, существую исключительно на астральном плане, своей родине. Тем не менее, оттуда они способны цепляться к живым людям и кормиться от них. Обычно астральные паразиты не видят людей, но любой, занимающийся м'агией видим на астральном плане каждый раз, когда он использует

м'агический заряд. (Другие условия также могут привести к подобному эффекту, например, нахождение в местности, с сильным м'агическим фоном, использование м'агического артефакта и *т.д.*) Существует не так уж много астральных паразитов, чтобы они цеплялись к тебе при каждом использовании м'агии, но это возможно. Некоторые адепты способны подчинить их и заставить напасть на определенную цель.

Если к тебе прицепится астральный паразит, ты теряешь 6 очков Души каждые 24 часа. Астральный паразит высасывает из жертвы число очков Души, равное Телу паразита, после чего отцепляется и убирается восвояси. (Душа паразита не увеличивается; он переводит энергию в пищу.) Основанные на Душе навыки жертвы (включая м'агию) уменьшаются, если это необходимо, чтобы они не превышали характеристику Души.

Если твоя Душа падает до 10 или менее, ты впадаешь в кому. Паразит оставляет тебя и отправляется на поиски новой еды.

Как только ты освободишься от паразита, ты получаешь Душу назад по одному очку в день. Если ты впал в кому, ты возвращаешься в сознание, когда Душа восстанавливается до 20 или более. (Если у тебя в принципе меньше 20 очков Души, Ведущий определяет момент, когда ты очнешься.)

На астральном плане паразиты принимают любой неприятный внешний вид. Обычно они не больше небольшой собаки и, как правило, снабжены пугающей комбинацией ног, крыльев, усов, ртов и прочим в том же духе. Они не особенно умны, но, столкнувшись с противодействием на астральном плане, превращаются в яростный бойцов рукопашного (или рукошупальцевого) боя.

Астральные Паразиты (Незначительный)

Высасывающая Душу Неприятность

Очки: 100 + результат броска (1-100)

Тело: 30-60

Темп: 20-50

Разум: 10-30

Душа: 30-60

Демоны

Демоны и все с ними связанное подробно описаны в посвященной им главе.

Демоны (Незначительный)

Отчаявшиеся Души

Очки: 100 + результат броска (1-100)

Тело: 0

Темп: 30-70

Разум: 30-80

Душа: 30-80

Заметки: Когда демон овладевает новым телом, он получает его характеристики Тела и Темпа, но оставляет свои Разум и Душу. Демон может использовать навыки одержимого, но лишь на половину их нормального уровня. Кроме того, демоны получают основанный на Теле навык Прийти В Ярость (описан ниже), равный уровню Тела своего вместилища, и могут создавать одно случайное незначительной сверхъестественное явление в час и одно случайное значимое сверхъестественное явление в день. Демоны не выбирают тип этого феномена, они просто заставляют что-то произойти. Некоторые демоны могут знать какой-либо Путь м'агии или/и один или более ритуалов.

Прийти В Ярость: Навык дает тебе шанс сбросить со счетов изматывающие последствия ранения, отравления, болезни или любой другой постигшей тебя напасти. Ты все еще будешь ранен, но вместо того, чтобы валяться, истекая кровью, на земле, ты стоишь на ногах и все еще можешь действовать с перекошенным от боли лицом. Если только разрешит Ведущий - то, сломав спину в автомобильной аварии, просто забудь об этом.

Энтропийцы

Сложно объяснить, кто такие Энтропийцы. Никто не уверен наверняка, обладают ли они разумом. Они не способны навредить тебе физически. Но, если воспользоваться словами одной из их жертв, "Они пытаются убить тебя твоими собственными руками."

Возможно, проще объяснить, что именно они делают с тобой.

Предположим, однажды ты возвращаешься домой и обнаруживаешь своего возлюбленного мужа, трахающим твою сестру - прямо на кухонном столе. Ты разворачиваешься и убегаешь в слезах, а может быть, падаешь в обморок.

Ты связываешься с ним посредством небольшого письма, он нервничает, защищается и явно расстроен - но все отрицает. Он может предоставить доказательства того, что был в офисе, когда все произошло. (И как это он узнал, когда именно это должно было произойти, если ты ему не говорила?) У него есть свидетели. Кроме того, твоя сестра живет в Пасадене, на расстоянии продолжительного перелета.

Возможно, ты позвонишь своей сестре. Она убедительно все отрицает. Как ты только могла подумать такое? У тебя неприятности в семье? Может быть, твой муж был с кем-то, кто только *похож* на нее? (Не показалась ли она несколько самодовольной, произнося это? Это было бы в ее стиле.)

Постепенно ты понимаешь, что все это не стыкуется воедино. Ты знаешь, где находилась в то время, когда согласно "твоим воспоминаниям" видела их: на самом деле ты забирала свою дочь с футбольной тренировки. А костюм, что был на нем? В то время он был в химчистке. Ты знаешь это. Ты знаешь, что просто невозможно увидеть то, что ты видела. Но воспоминание о нем... о ней... его наполненный экстазом взгляд... выражение мстительной алчности на ее лице... они отчетливо отпечатались в твоем разуме. Они стали *твоими воспоминаниями*.

И они ложны. (У твоего мужа и сестры те же фальшивые воспоминания о произошедшем, так что вы все начинаете думать, что сходите с ума.) Они посеяны энтропийцем, нематериальным созданием энтропии. Его сущность - это нарушение клятв, разрывание людей на части, изоляция и искажение даже самого ощущения реальности вокруг его жертв. Они способны присосаться лишь к одной невезучей цели и ее ближайшему окружению.

Энтропийцы неразумны и не отличаются особой утонченностью. Они обладают инстинктивным знанием страхов и убеждений жертвы, могут создавать основанные на этих страхах сценарии и глубоко внедрять их как в твои собственные воспоминания, так и в воспоминания всех вовлеченных в

процесс. По-видимому они не способны создать на самом деле опасных ложных воспоминаний (например, заставить тебе перепутать какие именно лекарства и в каком объеме ты принимаешь), вместо этого их усилия направлены на создание подавляющего давления эмоционального напряжения с целью как можно быстрее вывести человека из себя. Не в их интересах твоя смерть. Они хотят, чтобы ты страдал - в той степени, в которой они вообще могут чего-то хотеть.

Некоторые теоретики полагают, что в каждом человеческом существе заложен импульс саморазрушения, "бес порока", до опасного близко подталкивающий нас к краю обрыва. Возможно, энтропийцы просто служат своеобразным зеркалом этого порыва, возвращая нам наши самые темные страхи в наиболее убедительной форме. В конце концов, если ты не можешь доверять своим собственным воспоминаниям, чему вообще можно верить?

Никто не уверен наверняка, как именно энтропиец проникает в чью-либо жизнь. Конечно, близость к сверхъестественному делает человека более уязвимым, но похоже, что в большей степени их привлекают пытающиеся что-то создать. Если ты приверженец культа, религии или философии, то выглядишь для них как большая куча порядка, который они могут превратить в хаос.

Кроме того, можно применить м'агию, чтобы подсадить одного из них своему врагу. Если тебе удастся наткнуться на книги, описывающие подобный ритуал (или демона, или знакомого адепта, который обучит тебя), весь процесс займет несколько часов, потребуются несколько цветных мелков, кактус, треснувшее зеркало, пара призм и кровь недавно зарезанного черного кота. (Если точнее, то тебе потребуется подвид кактуса под названием *Ariocarpus returus*, известный как *тсувири* среди мексиканских индейцев племени Хуичол. Так называемый "плохой кактус", приносящий плохие мысли и злые намерения. Он сильно отличается от *хикури* [*Lophophora williamsii*], хорошего кактуса, вызывающего приятные видения. Выглядят эти два вида практически идентично, а Хуичол - которые считаются экспертами в этом вопросе - едва ли станут делиться *тсувири* с незнакомцем.) Потрать значимый заряд (и терпи последствия плохого прихода от своего кактуса), проведи успешную проверку против своего навыка м'агии и можешь наслать энтропийца на своего противника. Если бросок окажется неудачным, ничего не происходит, а компоненты считаются утраченными; но если выпадет провальный дубль, энтропиец нападет на тебя.

Следует заменить, что насылание энтропийца на кого-либо в оккультном андерграунде равноценно объявлению войны. Это рискованный шаг, поскольку энтропийцы заставляют страдать, но не вызывают физической или духовной деградации (в отличии от менее надоедливых астральных паразитов). Как выразился на этот счет Дирк Аллен, "Если кто-то нападет на меня с ножом, я швырну ему в лицо свой стакан, а потом сделаю что-нибудь еще. Ведь если я просто кину стакан, я всего лишь еще больше разозлю его, верно? Использование энтропийцев очень похоже на такой бросок."

Избавление от энтропийца довольно мудреный процесс. Тебе не удастся просто вышвырнуть их вон, хотя бы потому что они не материальны. Адепт, потративший незначительный заряд и выбросивший успех, может перенести его с нынешней жертвы на себя, но это очень и очень большая услуга. Как вариант, адепт может потратить два значимых заряда, сделать успешный бросок и заставить энтропийца уйти. (Провал означает, что тот остается на своей жертве. Провальный дубль значит, что энтропией переключится на адепта, стараясь отогнать его. Успешный дубль означает, что адепт может навсегда уничтожить его или переслать на любую цель по своему усмотрению. Критический успех позволит тебе или убить его, или отправить на того человека, кто вызвал его первоначально, даже если ты не знаешь, кто именно это был.)

Есть также и специальный ритуал для изгнания энтропийцев, и выполнить его может кто угодно. Тем не менее, он далеко не так прост, как трата заряда и совершение успешного броска. Для начала тебе потребуется выучить этот ритуал, и просто загрузить подобное из интернета точно не выйдет. Потребуется серебряное зеркало, цветной мелок, кактус, безупречные выпуклые линзы и шерсть живого белого кота. (Угадал - тут нужен *хороший* кактус. К счастью, добыть его проще, чем плохой.

По крайней мере, проще уговорить Хуичол поделиться им с тобой.) После примерно часового ритуала даже самая обычная жертва энтропийца переносится на астральный план, чтобы столкнуться со своей Немезидой - тот, кто появится, скорее всего окажется пародийным отражением жертвы. Энтропией не станет отвечать на вопросы. Он просто нашлет на тебя самый худший образ, который только сможет найти, но на этот раз это будет идеальной иллюзией в *настоящем* вместо прошлого - ты столкнешься с этим в реальном времени, а не вспомнишь, как что-то уже произошедшее. Если тебе удастся успешно пройти сквозь это и присоединить его к своему мировоззрению, пелена энтропийца спадет с твоих глаз. Конечно, проще описать это, чем сделать; самый простой способ разобраться с этим - сделать проверку Души, выбросив, по крайней мере, не меньше, чем Душа энтропийца. Если его Душа больше твоей, остается только сдаться на милость победителя.

Более того, если тебе удастся одолеть энтропийца, это еще не значит, что насланный им воспоминания испарятся. Нет способа излечиться от них, кроме старых проверенных методов (время, выпивка, электрошок, контузия и так далее). Конечно, ты знаешь, что воспоминания фальшивы. Но это не очень-то помогает, когда ты лежишь рядом с женой и можешь во всех деталях вспомнить каждую секунду того, как она кухонным ножом отрезает тебе веки, радостно похихикивая при этом.

Энтропиец (Значимый)

Твои самые жуткие страхи, появляющиеся в памяти. *Все энтропийцы обладают одинаковыми характеристиками.*

Тело: 0

Темп: 0

Разум: 0

Душа: 70

Големы

Впервые упомянутый раввином Акибой в третьем столетии до нашей эры и описанный в его книге *Sefer Yetzirah* ("Книга Создания"), Голем это независимый механизм, созданный из глины и других инертных материалов. Оживить его можно посредством написания м'агических слов на небольшом клочке бумаги, который помещается ему в рот. Големы могут принимать любые формы, но искусство их изготовления было утеряно - если не брать во внимание самих големов.

Долгое время големы создавались по облику человека, чтобы служить в качестве охранников и неутомимых слуг, а позднее и как любовники или спутники. Искусство создания големов достигло своего апогея в 15 веке в Испании. Производством големов занималась секта Зогар, которая вскоре пала, объятая пламенем Святой Инквизиции.

Насколько это известно, только один голем пережил чистку Испании. Его звали *Эйн-Соф* ("Безбрежный"), последней командой, полученной им от создателя, было создание своей копии и, как только все будет готово, защита хозяина. Эйн-Соф сделал то, что было приказано, жертвуя частями своего собственного тела; посредством примитивного партеногенеза он был способен создать свою практически идентичную копию. Это процесс занял много месяцев, и к тому времени, когда Эйн-Соф завершил его, его создатель уже давно пал от рук Инквизиции. Позднее Эйн-Соф и его близнец появились во время продажи особняка их хозяина. Их приняли за бродяг и сказали: "Вы больше не можете жить здесь, проваливайте." Лишенные хозяина, они сделали так, как им сказали.

Так они и живут по сей день, следуя последним командам: "Воспроизведись. Проваливай." Один порождает другого и они идут своими дорогами, снова и снова. Они подчиняются этим двум командам только пока не получат какие-нибудь иные - а приказать голему очень просто. Кто угодно, обращаясь к голему в властной манере, может контролировать его, даже не зная, чем тот является на самом деле. Если голем попадает под чье-то воздействие, две первоначальные команды полностью игнорируются. И лишь когда голем окажется совершенно свободен, он возвращается к первоначальным приказам. Каждый голем может воспроизвестись лишь один раз, месячный процесс потребует специальной глины, особых химических ингредиентов и так далее.

Големы, созданные сектой Зорах во всех отношениях выглядят как люди. Они не могут устать, им не нужно есть (хоть и могут делать это, чтобы сохранить свою тайну), им не требуется вода или воздух, а кроме того они нечеловечески сильны. Единственное, чего им не хватает, это душа.

Все големы отличаются друг от друга, в зависимости от пережитого на протяжении столь долгой жизни (которая технически является бесконечной). Многие открыто живут в человеческом обществе, неустанно делая черновую работу, выполняя бессмысленные задания за мизерную плату, просто потому что некие случайные люди попросили их сделать что-то, и это переросло в работу. Невинные комментарии, вроде "Тебе нужна работа? Я дам тебе работу на фабрике!" воспринимаются и выполняются как полноценные приказы - голем принимается за работу и выполняет ее вечно. Многих големов ошибочно принимают за людей, непреднамеренно подчиненных индивидами с сильной волей, которых они теперь считают своими хозяевами. У големов получается затеряться в человеческом обществе, благодаря врожденному стремлению делать то, что приказано, особенно если говоривший обладает сильной волей.

Сегодня типичный голем занимается черновой работой и живет в квартире. Каждый день он возвращается домой после работы и остается за дверью, пока не придет время возвращаться. Некоторые големы даже женятся, повстречав того, кто оценит их удовлетворенность и беспрекословность в подчинении. Это молчаливые водители автобусов, безэмоциональные продавцы в продуктовых лавках и унылые проверяющие билетов в кинотеатрах. Они в достаточной степени понимают человеческое общество, чтобы оставаться в одиночестве, и вовсе не являются добровольцами по природе. Они просто стараются приспособиться и делать то, что приказано.

Каждый голем физически идентичен Эйн-Софу, так что их не так уж и сложно обнаружить. Внешне все големы выглядят как несколько уродливый мужчина средиземноморской наружности, крупного телосложения, с большими водянистыми глазами и тонким ртом. Их волосы - всегда зачесанные назад - черные, а руки огромны и в чем-то выглядят искусственными (как у жертвы пожара после восстанавливающей хирургической операции). Их кожа необычайно гладка и будучи сухой отдает восковым блеском. Они хорошие мимики, и если им удается прожить достаточно длительную жизнь, смогут научиться немалой гамме выражений человеческого лица, хоть их истинное понимание эмоций, скрывающихся за этими выражениями, весьма ограничено. Они учатся правилам общения исключительно чтобы подчиняться и удовлетворять людей вокруг себя, поскольку для голема просто нет никакой иной мотивации.

Многие адепты по очевидным причинам не против общества големов. Тем не менее, они стараются спрятать своих големов, чтобы никто другой не получил контроля над ними. Как только формируются отношения хозяин-голем, голем остается лоялен своему владельцу, если только не вмешается человек с большей Душой. "Девственный" голем - которым является голем, не успевший еще воспроизвести себя - считается особенно ценным, если только такие еще остались. Адепт с девственным големом может, со временем, получить столько големов, сколько хочет, беря контроль над каждым созданным големом и позволяя ему в свою очередь сделать нового девственного голема. (Если голему потребуется порядка четырех месяцев на воспроизводство, ты сможешь получать по три голема в год. Ты никогда не получишь преимуществ от экспоненциального роста, только от последовательно, но и это не так уж плохо.)

Как много големов существует сегодня? Может быть, лишь несколько сотен, разбросанных тут и там. Многие големы погибают во время тайных конфликтов Оккульного Андерграунда - либо же умирают в более заметных войнах, являясь столь послушными солдатами. И в то же время, потенциально могут существовать *миллионы* големов. Как-то так.

Големы (Значимый)

Возьмете картошку фри?

Все големы обладают одинаковыми характеристиками.

Очки:

Тело: 150 (см. раздел "Выдающиеся Характеристики")

Темп: 50

Разум: 40

Душа: 0

Ликантропы

Ликантропы - такие как оборотни - это причудливый побочный продукт демонической одержимости. Процесс, в результате которого появляется ликантроп, имеет византийские корни и, откровенно говоря, случаен. Никто не старается специально стать ликантропом, поскольку ни один здравомыслящий человек не захочет быть им. Само их существование пощечина по лицу реальности, которая делает все возможное, чтобы вещи шли своим чередом, когда появляется одно из этих космических заблуждений. Процесс становления ликантропа начинается с демона.

Демоны это подсевшие на реальности наркоманы, одержимые желание завладеть человеческим телом, как это и описано в главе *Демоны*. Иногда демона подстрекает страсть, которая может быть удовлетворена существами стоящими пониже на эволюционной шкале, такими как волки, собаки, голуби и *т.д.* Конечно же, завладеть животным существенно проще, чем человеком, и некоторым демонам известно, как это сделать.

Есть и риск. Если ты вселишься в домашнюю крысу, то пытаешься поместить весь человеческий разум в мозг размером с грецкий орех. Длительная одержимость животного практически всегда приводит к потере демоном большей части его личности - навыки, воспоминания, личные черты - вплоть до того момента, когда остается лишь мясистая основа, ставшая причиной выбора животного.

Эти существа не является ликантропами. Это просто одержимые животные.

Так как одержимые животные зачастую омерзительны или просто странны, люди нередко специально охотятся на них, или они заболевают, или становятся жертвой кого-то выше по пищевой цепочке. Когда подобное происходит, иногда демоны наконец-то отправляются к своей вечной награде (или же наказанию). Но не всегда.

Время от времени, когда одержимое животное умирает, душа демона и дух животного становятся связаны друг с другом - переплетаются. Животные не обладают душами (они не могут вознестись до Незримого Пантеона, именно поэтому мир не выглядит как гигантский шмат мяса), но у них есть дух (именно поэтому они все еще подвержены ментальной и эмоциональной м'агии). Вселившийся в животное демон становится тупее, но если в результате он смешается с духом животного, он также

может стать существенно сильнее.

Когда гибридный дух вселяется в человеческого носителя, появляется ликантроп - что вызывает неуклюжую трехстороннюю борьбу. Противниками являются человек, демон и животное. Каждый отдельный индивид контролирует тело в течении часов, равному значению его Души - за тем исключением, что человек получает контроль в днях, а не часах. Когда этот период подходит к концу, все трое проходят проверку Души; выкинувший наибольший успешный результат побеждает и получает контроль над телом на следующий интервал. (Успешные дубли выше обычных успехов, а критический успех выше, чем все остальное.)

Когда человек контролирует тело, он находится в человеческой форме и не может вспомнить, что происходило, когда он находился под управлением демона или животного - хоть и знает, что одержим. Когда у руля находится демон, он тоже в человеческой форме и получает свои ништяки в свойственной всем демонам форме. И только когда животное одерживает верх, события становятся на самом деле странными.

Когда дух животного выступает в силу, ликантроп превращается в то животное, которому принадлежал дух при жизни. Тело носителя меняет массу, органы и так далее; 300-футовый громила может стать бурундуком. Одежда и прочее имущество просто исчезают и появляются вновь, когда человек или демон возвращает контроль. Это может прозвучать странно, но есть во всем этом одна проблема: данное изменение не является физической трансформацией с хрустом костей, растягиванием мускулов и прочим. Вместо этого реальность просто переписывается до состояния, в котором тут никогда и *не было* человека - лишь животное. Соответственно, не было и никакой трансформации. Ликантроп всегда был животным, и точка.

(К слову будет сказано, значимые сверхъестественные феномены со значительной вероятностью будут сопровождать трансформации в животное и обратно.)

Видишь ли, у животных нет концепта линейного времени. Для них все "сейчас", даже те вещи, которые они помнят о прошлом. Тем не менее, когда ликантроп принимает звериную форму, меняется и его прошлое. Он не просто становится волком (или вороном, или кем там еще): он всегда *был* волком. Родители человека не помнят, что он рождался; они помнят, что тут был волк или на самом деле большая собака, бегавшая по соседству. Его жена не помнит слов "Согласен", поскольку никогда не выходила за него замуж. (Если это поможет тебе понять концепт, то эффект схож с заклинанием Энтропомантов "Редактирование Мира", только в значительно большем масштабе.) Иногда животное сохраняет контроль навсегда; подобные случаи просто невозможно отследить, так как никто даже не осознает, что эти создания когда-либо существовали в виде людей.

Но чаще человек (или даже демон) возвращает контроль и превращает ликантропа обратно в человеческую форму. Теперь вселенная вновь принимает естественный вид. Родители человека вспоминают о нем, он появляется на фотографиях, все возвращается на круги своя. За исключением одного: все, кто видел его в форме животного, теперь помнят человека на месте зверя. Если человек превращался в ворона, окружающие вспомнят, что видели, как он летал. Если человек напал на кого-то волком, став потом нормальным, очевидцы запомнят человека, а раны примут вид, нанесенных человеческим же нападением. Реальность всегда следует путями наименьшего сопротивления, так что события изменяются столь мало, сколь это только возможно - что порой приводит к весьма трагичным последствиям. Например, люди, увидевшие, как ворон-ликантроп летает, не будут считать, что наблюдать полет человека это странно до тех пор, пока не задумаются об этом *после* того, как человек вернет контроль над собой. Если бы они подумали, что событие на самом деле необычно, как только увидели его, то могли бы поступить иначе, и реальности пришлось бы проделать большую работу по изменению самой себя. Реальность основана на нелепых отговорках. (По решению Ведущего восстановление реальности может быть интригующе неоднородным.)

Так как же ликантропы в звериной форме проводят свое время? Да как захотят. Обычно они ведут себя, как нормальный животные. Конечно, это может стать проблемой, если они находятся на работе, или за рулем, или чем-ты там занимался, когда произошло изменение.

Как и в отношении одежды и одержимости, ранения не переносятся через трансформацию. Смерть всегда рядом, так что человеческая и животная формы обладают своими собственными очками здоровья и ранениями. Женщина со сломанной рукой трансформируется в здоровую ворону. Если ворона потеряет глаз и затем снова станет женщиной, ее рука все еще будет сломана, но глаз - цел и невредим. Стоит женщине погибнуть в любой форме, она просто умрет - а ее труп останется той форме, в которой находился на момент гибели. (И нет, серебряные пули не оказывают специального воздействия на ликантропов. Они столь же подвержены воздействию обычных пуль, битого стекла, автомобильных аварий и гриппа, как и все остальные.)

Ликантропы (Значимый)

У беды три лица.

Очки: 100 + процентный бросок (1-100)

Тело: 10-120 (смотри раздел "Выдающиеся Характеристики")

Темп: 10-120 (смотри раздел "Выдающиеся Характеристики")

Разум: 5

Душа: 10-70

Заметки: Тебе также потребуется завести набор характеристик для демона. Приведенные здесь характеристики предназначены для духа животного и звериной формы.

Безликие

Время от времени многие люди предаются солипсистским измышлениям. "А что если я единственный настоящий человек?", думают они, "а все остальные просто бездушные андроиды? Как могу я узнать об этом?" Эти мысли особенно актуальны в больших городах, где навстречу тебе ежедневно попадаются сотни людей, которых ты больше никогда не увидишь. Они молча ездят в автобусах, в спешке идут вниз по улице и *никогда* не встречаются с тобой взглядом. ("Ты просто раздражаешь их.") В обществе, основанном на игнорировании друг друга, нет ничего удивительного в том, что у нас появляется ощущение, будто люди вокруг нереальны - фантомы, пустые, бездумные, бездушные, марионетки.

Очень нечасто это чувство оказывается верным.

И все-таки, люди без души *существуют*. В каждом крупном городе можно насчитать по меньшей мере дюжину: они просачиваются из трещин реальности и живут среди нас - отражения, вызываемые к существованию каждый раз, когда мы, идя по улице, отворачиваемся друг от друга. Их называют "Безликими", и в основном они безобидны.

У безликих нет воспоминаний о детстве, они не могут воспроизводиться. Они просто появляются из ничего, одетые в дешевые костюмы и обладающие ничем не примечательными резюме. Изначально у них нет достойных упоминания особенностей: твой взгляд будто соскальзывает с них. Они могут принадлежать обеим полам, но большая часть все же мужчины. Они находят тихую работу где-нибудь в офисе, не привлекая чьего-либо внимания, пока однажды их не собьет беспечный водитель, не

заметивший их на дороге. А иногда они просто исчезают, возвращаются в то же забвение, откуда появились: вселенная замечает их неестественное существование и попросту вырывает с корнем.

Они не глупы и не пассивны. Всего лишь бездушны. Они способны испытывать физическую боль и удовольствие, но не обладают собственными эмоциями. Безликие способны имитировать интерес и симпатию в той мере, в которой на это способно большинство людей, но чаще они живут и умирают (или, возможно, правильнее будет сказать *существуют*) так и не пережив ни одного чувства.

Обычно, но не всегда. Если безликому случится находится не далее десяти футов от кого-либо испытывающего по-настоящему сильную эмоцию, то это переживание оказывает влияние и на безликого. Например, стрессовая проверка 10 ранга, или головокружительное чувство, которое испытывают двое людей, в первый раз осознавших, что влюблены друг в друга, или переполняющий восторг выигравшего миллион в лотерею - подобные вещи могут "пробудить" безликого. Вот тогда они становятся опасными.

Проснувшиеся безликие почувствовали нечто и теперь хотят испытать это вновь. Они стараются принудить людей еще раз пережить это чувство. Если ничего не выходит, они попробуют найти кого-то другого, способного испытать для них это. Иногда дела могут принимать комичный оборот - представь себе молодую пару и безликого, зациклившегося на них, старающегося сохранить аромат первой любви в их отношениях, отправляя розы на имя каждого из них. И все-таки, как только его постигнет неудача (как это обычно и происходит), шуткам конец. Безликие на самом деле не понимают эмоции. С их точки зрения, выглядит вполне рациональным похить влюбленных и сказать: "Я собираюсь втыкать эти иголки вам в глаза, пока вы снова не полюбите друг друга."

Конечно, это касается только случая, когда они одержимы *хорошим* переживанием. Гораздо чаще они просыпаются благодаря страху, боли, мучениям, так как обычно мы стараемся держать наши удовольствия внутри, выставляя свои кошмары напоказ. Тогда из эксцентричных они становятся ужасающими.

Безликих чертовски сложно поймать. За ними сложно уследить, поскольку они абсолютно не выделяются. Безликий может дни напролет пытать тебя, чтобы подкормить твои страхи, но ты все еще не сможешь указать на него при опознании в полиции.

Поймав его, не так-то просто что-то с ним сделать. Если ты можешь доказать, что он совершил убийство, можешь засадить его в тюрьму, где они обычно испаряются. (Все, что дает им *сходство* с большим количеством людей - все, что каким-то образом выделяет их - с большой вероятностью вынуждает вселенную стереть их.) Если у тебя не получится разрекламировать его до смерти, можешь попытаться убить его, но и это непросто - они сверхъестественно стойкие. Даже оружейные выстрелы наносят урон, равный сумме костей, вместо непосредственного результата броска. (Рукопашное оружие наносит обычный урон.)

Между прочим, у безликих не идет кровь. У них нет костей или внутренних органов. Вся их плоть имеет однородный состав, словно их залили в форму, и готово. Это приводит к тому, что попадание из оружия или порез ножом вызывает проверку 7 ранга по Сверхъестественному, когда ты видишь это впервые. Огонь болезнен для безликих, но не наносит ощутимого вреда, с равной легкостью они способны отмахнуться и от удара электричеством. Они даже воздухом не дышат.

Но самое пугающее, они обладают иммунитетом к м'агии, поскольку не имеют души, да и вообще не существуют с точки зрения вселенной. М'агия ущерба никоим образом не затрагивает их. (За исключением м'агии ущерба Дипсомантов. Эта м'агия не влияет непосредственно на жертву, только на импровизированное оружие, используемое заклинанием.) Если ты используешь м'агию, чтобы свалить им на голову наковальню, это сработает, но любое заклинание, нацеленное непосредственно на них, обречено на провал.

Тем не менее, бездушная природа порождает один верный способ определить их: у безликих нет аур, что позволяет с легкостью выделить их при помощи навыка Прочитать Ауру.

Безликие (Незначительный)

Бездушные Офисные Работники

Все безликие обладают одинаковыми характеристиками.

Тело: 50 (сто очков здоровья)

Темп: 50

Разум: 50

Душа: 0

Заметки: Обычно безликие начинают без боевых навыков, за исключением дающихся по умолчанию Борьбы и Уклонения по 15%. Те, кто зацикливается на боли и страхе, тяготеют к приобретению навыков вроде "Резать На Части" или "Выбить Дух" чертовски быстро. Однако, что не может не радовать, они не способны поднять свои навыки или характеристики выше 50%: им просто не хватает упорства или страсти, необходимых для более высоких уровней мастерства.

Приведения

Приведения это демоны, не имеющие желания во что бы то ни стало вернуться в мир живых. Вместо этого, одержимость запирает их в каком-либо поведенческом шаблоне, выбраться из которого они не в силах. Тогда как демоны целиком и полностью состоят из эго, приведения не имеют его вовсе. Они застряли, вынужденные удовлетворять свою одержимость, запертые в самой своей сущности. Очень немногие способны перешагнуть через свою одержимость и вырваться за завесу.

В отличии от демонов, приведения способны делать свое дело в нашем мире, не будучи призванными. Они могут создавать шесть незначительных и два значимых сверхъестественных феномена каждую неделю. Подобное поведение определяет классические спиритические сеансы. Несколько специфических категорий приведений будут рассмотрены ниже, но есть много иных, которые могут быть созданы Ведущим. Визуальные проявления приведений (такие как колышущиеся образы) видны только обладающим Душой в 60 или выше. Те у кого характеристика Души ниже, редко способны увидеть приведение, однако могут стать свидетелями его существования не визуальным путем.

Приведения могут принимать обширный диапазон форм, от традиционных домашних призраков и полтергейстов, до необычных подвидов вроде Гулей и Юки-Онна. Ни одно приведение не способно вселиться в кого-либо, если только не было специально призвано по имени и помещено в чье-то тело, в этом случае они действуют как демоны, но куда менее тонко - они все еще остаются сырой одержимостью и обладают лишь зачатками личности. Одержимый человек, старающийся вышвырнуть приведение, в состязании Души получает сдвиг в +20% к каждой проверке.

Все приведения обладают одним и тем же базовым набором характеристик. Разные примеры приведения приведены ниже.

Приведение (Незначительный)

Одержимый Мертвец

Очки: 20 + процентный бросок (1-100)

Тело: 0

Темп: 10-40

Разум: 10-40

Душа: 40-80

Гули

Гули - профессиональные плакальщики. Одержимые смертью и обстоятельствами гибели, гули это стервятники посмертия. Когда кто-то умирает, гули в буквальном смысле выскакивают, как чертик из табакерки, материализуясь в виде нормально выглядящего человека в гриме и похоронной одежде, который неторопливо прохаживается по улочкам, все ближе подбираясь к погибшему. Они просто собираются вокруг свежего трупа, глазея на него и создавая толпу, которая немедленно рассасывается, как только подоспеет официальная помощь. В огромных количествах гули обитают в главных столичных районах, и очень нечастые гости в сельской местности. Если заметишь кого-то, похожего на гуля, это верный признак того, что твоя жизнь в непосредственной опасности. (В редких случаях, призванный гуль способен рассказать детали чьей-либо недавней смерти - полезная, хоть и эксцентричная, техника. Некоторые опытные адепты в больших городах неплохо знакомы сразу с несколькими гулями и время от времени дергают их ради информации.) Гули обычно являются приведениями людей, одержимых смертью и в свою очередь погибших не оплаканными.

Юки-онна

Юки-онна это призраки матерей, погибших насильственной смертью, пока искали или оплакивали потерянного ребенка. Способные появляться лишь когда идет снег, они бродят с места на место, следуя вслед за зимой по поверхности Земли. Где бы они не появились, они задают отчаянные вопросы о своих потерянных детях (которые давно уже могут быть мертвы или стать стариками) или изрекают туманные пророчества с целью помочь тем, кто находится в опасности, пережить грозящие им неприятности. Они способны на сочувствие, но не могут отвечать на вопросы или оказывать сознательное воздействие на что-либо. Юки-онна чаще всего появляются в тех районах, где есть находящийся в опасности ребенок, или где недавно была применена м'агия.

Отщепенцы

Подвергшиеся особенно сильным эмоциональным нагрузкам люди - обычно те из них, кто обладает по крайней мере тремя сорванными метками по шкале Самоосознания - могут привлечь внимание отщепенцев. Это призраки тех, кто был так ненадежен при жизни, что их одержимостью стало благополучие других людей, за исключением своего собственного счастья. Когда отщепенец цепляется за цель в виде несчастного человека, он ждет, пока та не останется в одиночестве, а затем материализуется в виде идентичной копии. Изначально дубль может вести себя только как зеркальное отражение: его действия являются только право-левосторонними противопоставлениями оригинала. Но минуту или две спустя, отщепенец получает возможность независимых поступков и может в буквальном смысле взаимодействовать со своим человеческим дублем.

Отщепенец остается копией человека и получает полный доступ к его сознанию. В своей роли мистического дубля отщепенец может со знанием дела вести беседу с целью о ее жизни и может постараться оказать как позитивное, так и негативное воздействие, в зависимости от темперамента отщепенца (брось монетку). Отщепенец может знать даже *больше*, чем сам человек. Например, о том, что по этому поводу думают остальные люди. В этом случае отщепенец может помочь цели, дав

полезный совет, или предать ее, заведя в ловушку, действуя при этом в точности как жертва, включая манеры, и настаивая, что, каким-то образом, все это сделал сам человек.

Общение с отщепенцем, в независимости от его намерений, требует проверки 6 ранга по шкале Сверхъестественного. Если отщепенец вводит тебя в заблуждение в силу своей злокозненной природы, осознание этого факта вызовет проверку 5 ранга на Самоосознание.

Сталкеры Самоубийств

При жизни привидения, называемые "Сталкерами Самоубийств" были глубоко романтичными, непрактичными натурами, испытывающими великие, безумные, непередаваемые переживания, которые так и не смогли выразить. Они влюблены скорее в саму идею идеала, нежели реального человека. Необходимая комбинация застенчивости, глубины чувств и непрактичности, слава богу, встречается редко, потому что эти приведения не просто появляются всякий раз, когда кто-то сводит счеты с жизнью из-за неразделенной любви. Их появление возможно только тогда, когда воля сильна, страсть сводит с ума, а объект любви даже не подозревает о ее или его роли в этой смерти.

Быть влюбленным порой неприятно. Куда как хуже, если ты измотан этим достаточно, чтобы убить себя. Но хуже всего, если ты умираешь ради любви, а твоя "возлюбленная" даже не знает об этом. Это невыносимо.

Это может вернуть из могилы.

Тяжела работа Сталкеров Самоубийств. Их задача вызвать признательность у любимой: только когда это будет достигнуто, они смогут отдохнуть. Тем не менее, они совершенно немы, и даже не сохраняют своих лиц. Вместо этого они анонимны и безличны, в точности как и Безликие. Единственный способ общения со своей избранницей для них - смерть. И они делают это снова, и снова, и снова.

Это своеобразное выражение страсти далеко не просто дается объекту их одержимости. Если к тебе прицепится Сталкер Самоубийств, вокруг тебя внезапно начнут умирать незнакомцы: выскакивая перед твоей машиной, вешаясь на деревьях перед окнами твоей квартиры. Это не настоящие люди, просто проявления Сталкера, и трупы будут исчезать, как только останутся без присмотра - зачастую, как только копы засунут тело в мешок. Многие жертвы Сталкеров теряют рассудок, подавленные и забитые бесчисленными видениями случайных, бессмысленных, отвратительных смертей.

Сталкеры Самоубийств вовсе не злы. Они просто хотят быть признанными. Если их возлюбленной грозит опасность, Сталкер прикроет ее своей грудью. Это обычно приводит к его гибели, но, в отличии от возлюбленной, Сталкер возвращается.

Если объект его любви погибнет, прежде чем испытает признательность к Сталкеру, одержимость разбита, и Сталкер пересекает завесу. Единственный способ избавиться от него и остаться в живых, это спасти ему жизнь. Если возлюбленная сможет успешно спасти Сталкера Самоубийств - перерезав петлю, или поймав его во время падения, или выскочив перед поездом, чтобы убрать его с путей - тогда Сталкеру дается немного времени с его собственным лицом и голосом. У него появляется последний шанс сказать: "Я любил тебя, а ты и не знала", прежде чем он обратится в пыль и оставит этот мир позади.

Tenebrae

Никто никогда не видел Tenebrae своими глазами - по определению. Само имя означает "тени" или "тьма" в переводе с латинского. Они не могут существовать при ярком свете: направь на него свет фар, и оно обратится в бегство или просто исчезнет, до тех пор, пока ты не выключишь свет. Другими

словами, воздействие луча света временно удаляет их из реальности (событие аналогично феномену "пропавшего времени", описанному ранее). Как только свет будет удален или потускнеет, они смогут вернуться. Tenebrae наиболее реальны в полной темноте, именно она является их естественной средой обитания и охоты. Они могут существовать и при слабом освещении, но оно ослабляет их.

Tenebrae это мистические стражи лишенных любви покойников. Они охраняют тела людей, по которым никто не скучает, безымянных Джон и Джейн Доу, скончавшихся где-то на аллеях от передозировки, утонувших в реках, погибших от голода в пустынях и тех, кто не оставил после себя никого, кого хоть немного волновала бы их судьба. Когда такой человек умирает, Tenebrae появляются их теней и пируют на психической нищете и одиночестве, сочащихся из трупа. Мертвый никто может кормить выводок Tenebrae с неделю, пока кто-нибудь не нарушит покой тела, так что они слоняются по округе и могут напасть на подошедшего слишком близко. Не стоит и упоминать, что чем темнее место смерти, тем больше вероятности, что там появятся Tenebrae.

Исходя из того, что удалось узнать адептам, Tenebrae весят от десяти до пятнадцати фунтов, а по форме напоминают сороконожку или паука (внешность разнится от одного к другому). Их ноги от двенадцати до пятнадцати дюймов длиной, каждая из них заканчивается острым когтем с большой палец взрослого человека. У них есть хитиновый экзоскелет и даже при слабом освещении сохраняют матово-черный цвет: похоже что они поглощают любой направленный на них свет. Они не издают звуков, за исключением шуршащего, цокающего скрипа от когтей во время передвижения. Никто не уверен наверняка, как именно они ориентируются в пространстве, но полная темнота (естественно) не проблема для них. Они могут прыгать на расстояние до пяти футов в высоту и до десяти в длину. Есть сообщения о встречах с ними под водой; по-видимому, они и не дышат.

Tenebrae стайные животные, живущие группами от шести до двенадцати особей. Они примерно так же умны, как среднестатистическая собака. В полной темноте они нападают на все, с чем по их мнению способны справиться. Они неохотно нападают на группы людей, выяснив, что те способны создавать свет. Тем не менее, некоторые достаточно умны, чтобы нападать на сжимающую фонарь руку. В целом они нападают скопом из засады, обычно сзади или сверху. Никто не знает, как они общаются между собой, но они обладают рудиментарными способностями по координации своих действий.

Некоторые утверждают, что смогли приручить и обучить Tenebrae, но подобные утверждения ни разу не были подтверждены. Кроме того ходят слухи о ритуале, вызывающем или управляющем ими - но опять-таки, в оккультном андерграунде *полно* слухов.

Их полу-реальная природа делает чертовски сложным само доказательство их существования: будучи убитыми, они просто исчезают, подобно теням. Единственная вещь, которую они оставляют после себя, это труп их жертвы.

Tenebrae (незначительный)

Зубастая Тьма.

Очки: процентный бросок (1-100)

Тело: 20-30 / 30-40

Темп: 70-80 / 80-90

Разум: 10

Душа: 10

Заметки: Левый, меньший набор характеристик предназначен для Tenebrae в слабом свете. В полной темноте их Тело и Темп возрастают на 10 очков, как и очки ранений. Все Tenebrae обладают навыками Уклонение и Когти в 60%. Их когти наносят ущерб, равный сумме броска +6.

Неназываемые Слуги

Подобно големам, неназываемые слуги это пережитки великой эры герметизма. Но в отличии от големов, неназываемые слуги не могут воспроизводиться и их далеко не так-то просто подчинить. Неназываемые слуги появляются в результате действия специального ритуала (см. соответствующий раздел), создающего их из лунного света, плоти жертвенных животных и глаза их создателя. Слуги выполняют функции духов-фамилиаров из традиционной ведьмовской мифологии: они помогают хозяевам применять заклинания, бегают на побегушках, защищают хозяина и доставляют неприятности его врагам (а то и убивают их).

В своей "естественной" форме слуги выглядят отвратительными монстрами - неприглядная масса щупалец, слизи, присосок и ложноножек. Они весьма эластичны и легко растягиваются; даже самые громадные из них способны просочиться в щель всего в три дюйма. Их кожа может выделять клейкую смолу, позволяющую им передвигаться и лазить, или вонючее масло, смазывающее их при попытке пробраться в узкое отверстие. Единственной общей для них чертой является один немигающий глаз - тот самый глаз, который вырвал себе их хозяин в уплату проводимого ритуала.

Неназываемые слуги могут маскироваться. Если убить и выпотрошить животное крупнее слуги, тот сможет забраться в тело и управлять им, понемногу заполняя кровеносные сосуды жертвы. Это тело-носитель функционирует как обычно, за исключением того, что передвигается с силой и скоростью слуги, вместо своих природных способностей. Обитаемое тело распадается с нормальной скоростью. Не обладая навыком Определения Аур, может быть чертовски сложно опознать труп-носитель (если он свежий). Тем не менее, есть несколько характерных особенностей: вместо нормального красного и синего цвета артерий и вен, видимые под кожей кровеносные сосуды имеют черный оттенок. (Наиболее заметно это отличие в области языка и губ.) Кроме того неназываемые слуги могут видеть только одним глазом. Когда "вселяются" в тело, обычно они удаляют один глаз, чтобы заменить его своим собственным органом восприятия. В случае небольших животных, он может оказаться уродливо выпирающим, в случае же крупных возможно появление опухшей, отекшей глазницы. Для человеческих тел совпадение идеально, но глаз может больше не подходить по цвету или двигаться асинхронно второму.

Неназываемые слуги были редки даже во время расцвета древних мистических школ. Обладание сверхъестественным рабом весьма привлекательно, но расставание с собственным глазом для создания заклинания для многих было слишком большой ценой, особенно учитывая, что не было никакой гарантии успеха. Тем не менее, эти создания бессмертны, если не будут убиты, так что несколько все еще существуют. Пережил века и сам ритуал, так что находятся адепты, отчаянные или безумные в достаточной степени, чтобы совершать его.

Слуги с живыми хозяевами следуют его воле, четко и беспрекословно. Они сильны, стремительны, безжалостны и отвратительны. Более того, хозяин способен в любое время видеть через их глаз и, потратив значимый заряд, в течении минуты-двух общаться со слугой телепатически, независимо от того, где последний находится. Это делает их могущественным и гибким инструментом. В любой момент хозяин может приказать своему слуге перестать существовать; услышав это команду, слуга обращается в ничто.

Когда хозяин умирает, некоторые слуги становятся автономными. Их мотивы весьма отличаются от человеческих, они могут действовать в странной или нелепой манере даже по нездоровым стандартам современных оккультистов. Некоторые неназываемые слуги, освобожденные гибелью хозяина, просто самоуничтожаются. Иные были замечены за формированием культов вокруг себя, попытками

изучения м'агии (обычно безуспешными, хоть встречались и ужасающие исключения) и даже попытками выдать себя за человека. Чаще всего умирающий хозяин передает неназываемого слугу своему ребенку, другу или прислужнику, который становится новым хозяином (и теперь не должен отдавать свой глаз). Некоторые семьи в Европе известны традицией передачи слуг от отцов сыновьям на протяжении уже восьми поколений. Как знать, может быть некоторые из них поступают так по сей день.

Неназываемый Слуга, Младший (Незначительный)

Мерзкий Раб Волшебства

Тело: 40 (80 очков ранений)

Темп: 60

Разум: 40

Душа: 40

Обычно эти создания размером с курицу или небольшую собаку. Они не способны говорить, но могут быть обучены чтению и письму. Будучи помещенными в тело птицы или другого летающего животного, могут летать.

Младшие Слуги довольно умны, но куда менее интуитивны, чем практически любой человек. Они могут следовать приказам, но порой сталкиваются с определенными трудностями, если данные им инструкции не предельно точны. Их разум чрезвычайно прямолинеен.

Они способны по своей воле вызывать любой незначительный сверхъестественный феномен раз в сутки и один значимый раз в неделю. Эти феномены могут происходить лишь при непосредственном присутствии Младшего Слуги.

Неназываемый Слуга, Старший (Незначительный)

Мерзкий Раб Волшебства

Тело: 70 (140 очков ранений)

Темп: 60

Разум: 50

Душа: 50

Эти неназываемые слуги достигают размеров овцы или крупной собаки. Они могут общаться в гортанных, лающих тонах и могут выучить так же много, как и человек. Если поместить их внутрь человеческого тела, то за исключением речи будет очень сложно отличить их от обычного человека.

Хоть Старшие Слуги умны и способны на определенные независимые поступки, они не очень креативны и редко проявляют инициативу. Они буквально подчиняются приказам и способны понимать метафоры и иные фигуры речи. Если им покажется, что они не до конца понимают желания хозяина, то они вполне способны обратиться с уточнениями.

Старшие Слуги могут по своему желанию вызвать любой незначительный сверхъестественный феномен, но только один за раз. Они способны вызвать один значимый феномен рядом с собой раз в сутки. В обоих случаях слуга может выбрать феномен на свое усмотрение.

Неназываемый Слуга, Отвратительный (Значимый)

Мерзкий Раб Волшебства

Тело: 100 (150 очков ранений)

Темп: 70

Разум: 70

Душа: 50

Крупнейший и редчайший из неназываемых слуг слишком велик, чтобы втиснуться в человеческое тело, ему потребуется более крупное вместилище, вроде быка, коня или иного большого животного. В своей "естественной" форме они достигают пяти-семи футов в высоту, двух-трех футов в диаметре, а их щупальца могут достигать десяти футов.

Отвратительные слуги столь же интеллигенты и инициативны, как и человек - в сущности, их разум зачастую выше среднего. Они способны на независимое мышление и выводы, и как результат могут следовать духу приказа, не зацикливаясь на конкретных формулировках. Они могут не только разговаривать, но и имитировать любой услышанный голос - а то и вовсе любой простой звук.

Эти создания наиболее ужасны среди всех монстров, и не только по причине своих размеров, выносливости и интеллекта. Отвратительные Слуги практически невосприимчивы к урону, за исключением того, что причинен их хозяином. Любой нанесенный отвратительному слуге урон уменьшается до единицы, если только он не исходит от его хозяина. Это становится особенной проблемой, если хозяин погибает. В этом случае возможно следующее: найти и разрыть могилу хозяина, используя его останки в качестве оружия против создания; вызвать дух хозяина и заставить его изгнать слугу; или найти кого-нибудь, способного мистически и символически стать погибшим хозяином. (Теоретически это возможно при помощи ритуала Замены. Тем не менее, никто до сих пор не пробовал воспользоваться этим способом.)

Отвратительные Слуги могут вызывать столько незначительных сверхъестественных феноменов, сколько и когда пожелают. Они могут вызывать один значимый сверхъестественный феномен около себя раз в час. Раз в год при успешной проверке Души они способны совершать один Великий сверхъестественный феномен.

Book 4: For the Gamemaster - Chapter 22: The Unexplained

Необъяснимое

Глава "Сверхъестественное" содержит объяснения и детальные разборы ряда оккультных идей, знаний и феноменов. Эти оккультные зарисовки являются основой игры, но не всем, что в ней есть. Не существует "Универсальной Теории Заговора", объясняющей все странные события в мире: в конце концов, игра тайн и ужаса стала бы весьма однообразной, если бы игроки все время знали, что происходящее носит сверхъестественный характер. Поэтому в данной главе содержится набор мистических феноменов, вызванных вполне *естественными* причинами (хоть некоторые из и них и являются чертовски странными).

Использование Необъяснимого

Использование необъяснимого в твоей игре несомненно зависит от выбранной структуры повествования. Если игроки это исследователи оккультизма, ты вероятно захочешь поставить на их пути немало странных, но вполне объяснимых загадок. Если они настоящие исследователи, то должны обращать внимание на все подобные события - так каковы шансы, что 100% раскрытых ими дел будут иметь мистическую природу? Если это оккультная группа, игроки вероятно захотят изучить странный случай исходя из жажды наживы ("Как мне заполучить эту силу?") или страха ("Это новая конкурирующая м'агия?").

Внедрение в игру естественных тайн добавляет еще один уровень неопределенности и держит игроков в рамках здравого скептицизма. Естественным стремлением настоящих людей является поиск обыденных причин; естественной реакцией персонажей, столкнувшихся с оккультизмом, будет поиск *сверхъестественных* объяснений. Смешав немного естественного-но-странного и сверхъестественно странного, ты получишь ярко контрастирующие элементы игры, предостерегающие твоих игроков от однообразного мышления.

Увечье Скота

С юго-востока Америки и в частности из Пуэрто Рико нередко поступают сообщения о животных, найденных мертвыми и совершенно обескровленными. В некоторых случаях у них отсутствуют мягкие ткани - у коров нет губ и прямой кишки ("словно срезанных лазером", по словам Уфологов). В большинстве случаев не обнаружено никаких следов (животных или человеческих) вокруг дохлых коров и коз.

Подавляющее большинство примеров увечья американского скота общественность пропустила мимо ушей или же обвинила в них сатанистские культы (в очень и очень небольшом проценте случаев они были правы), либо секретные операция внеземного характера, проведенные при одобрении правительства США. Пуэрториканские смерти приписали **Эль Чупакабре** (Козлиному Вампиру), хвостатому монстру с большой головой, красными глазами и ненасытной тягой к крови животных.

В действительности же есть множество объяснений странных ранений скота: все что угодно, от страхового мошенничества, до мстительных соседей, болезней, пропущенных скверно обученным врачом, и нападений хищников. В большинстве случаев тайна может быть раскрыта при тщательном изучении места происшествия опытным лесником или ветеринаром (а то и обоими). Однако, ряд прецедентов резкого уменьшения поголовья действительно необъясним, поскольку животные убиты неизвестным науке паразитам.

Эти безымянные насекомые проникают внутрь через губы или прямую кишку коров, буквально проедая себе дорогу. Насекомое (на этой стадии) представляет собой немногим большее набора ног, небольшой железы для феромонов и огромного в сравнении с тела желудка - пустого и требующего пищи. Размерами они редко достигают булавочной головки, а питаются в основном кровью. Получить доступ к ней не проблема, так как они уже в теле животного. Они просто цепляются у вызванной их внедрением раны и пьют, пока не наполнятся. После чего отпадают и переходят к следующей стадии жизни, в то время как их собратья занимают место у кровяного фонтана изобилия. Сигналы при помощи феромонов помогают регламентировать движение сытых и голодных жуков, рыскающих вокруг в поисках ранок. Как и многие другие кровососущие насекомые, они выделяют особый антикоагулянт, предотвращающий свертывание крови.

Как только сотни, а то и тысячи паразитов проникнут в тело-носитель, они способны убить корову примерно за час - даже быстрее, если смогут пробраться в легкие и лишить доступа кислорода. Когда дело будет сделано, они покидают тело, помечая путь феромонами, чтобы облегчить исход остальным. Оказавшись снаружи, жуки вступают в следующую фазу: преображаются.

В отличии от бабочек (что окружают себя коконом при смене формы) или саранчи (что выбирается из оболочки), метаморфоза этих насекомых стремительна и эффективна. Из раздутой личинки в крылатого взрослого они превращаются в течении нескольких часов. Сменив форму, тут же поднимаются в воздух для спаривания. Иногда мужские особи ищут партнершу в течении дней или даже месяцев. Когда обе особи будут готовы к соитию, оное происходит прямо в воздухе. Когда яичники будут оплодотворены, женская особь вонзает хоботок в мозг "мужчины", делая его неспособным на какие-либо действия кроме продолжения спаривания и размахивания крыльями. Используя крылья мужчины как средство передвижения, женская особь направляет их к какому-нибудь растительному убежищу. Достигнув точки назначения, "женщина" уничтожает мозг "мужчины", высасывая его. Мужской мозг содержит энзим, вызывающий смерть и быстрое разложение женской особи. По мере умирания "женщина" помещает тысячи своих яиц в тело "мужчины". Ее разжижающееся тело прочно прикрепляет труп "мужчины" к растению. Когда разлагается и он, останки становятся дополнительным "клеем", удерживающем яйца в укрытии.

Подобно яйцам блохи, личинки этих насекомых необычайно выносливы, пока находятся в бездействии. В идеальных условиях они могут пролежать до четырех лет с момента отложения, хоть растительность редко находится в неприкосновенности столь долгий срок. Когда корова (или иное животное) приближается и поглощает это растение, яйца прилипают к губам, стенкам пищевода, внутренностям или к прямой кишке во время пищеварения. Вскоре цикл начинается заново, и еще одно животное становится зараженным.

Эти кровяные черви редки по нескольким причинам. Во-первых, далеко не каждое насекомое спаривается перед смертью. На самом деле, лишь 10% летунов доходят до этой стадии. Из них, некоторые приземляются на несъедобные растения, их яйца остаются невостребованными. Многие яйца теряются каждую осень, когда листва под ними гниет. И наконец, некоторые группы яиц разделяются (обычно во время упомянутого уже осеннего листопада), так что оставшихся паразитов оказывается недостаточно, чтобы прикончить носителя. Даже если нападение приводит к смерти, остается немалый шанс того, что яйца будут поглощены птицами или дикими животными, нежели домашним скотом. Кровопотеря коров и коз заметна лишь потому, что они ценны.

"Феи" и Таинственные Исчезновения

15 декабря, 1900г. три человека пропали на острове у побережья Шотландии. Остров назывался Эйлин Мор. Эти трое - Джеймс Дукат, Дональд Макартур и Томас Маршал - отправились туда, чтобы позаботиться об островном маяке. Когда полиции стало известно, что маяк потух, на остров прибыл патруль, обнаруживший, что все трое пропали без следа.

Как и в случае с *Мари Целеста* - корабль был найден неповрежденным, следов насилия не было обнаружено, но вся команда необъяснимо исчезла - Эйлин Мор десятилетиями оставался загадкой и сохранит свою тайну, пока регион не обследует на самом деле хороший миколог.

Эйлин Мор является домом для безымянных грибов, изначально росших в Ирландии, но распространившихся через Британские острова. Этот гриб является сильнейшим галлюциногеном, во многом схожим с действием хлеба со спорыньей, способного при употреблении вызвать различные видения и даже психозы.

Грибы Эйлин Мура столь же токсичны, но в данном случае влияющий на разум компонент содержится в спорах. Их вдыхание вызывает приступ беспричинного страха, ужасающие галлюцинации, а зачастую и потерю кратковременной памяти.

Большинство людей, вдохнувших споры полной грудью, немедленно бросаются в бегство на максимальной скорости. (На Эйлин Мор приступ паники был столь силен, что заставил всех троих броситься в океан.) В менее опасной местности жертва может бежать часами, милю за милей, прежде чем вымотается окончательно или врежется во что-то и потеряют сознание. Когда человек очнется, он может смутно припомнить ночную гонку с наседающими на пятки кошмарами. А может и вообще ничего не вспомнить, оказавшись за многие мили от родного дома, грязный, в изодранной одежде.

Колонии этого гриба заработали данной местности репутацию обители фей и духов, что выпроваживают тебя из своих владений и крадут память, либо попросту убивают. Старинные сказки хранят куда больше истины, чем принято считать: "Кольца фей" возникают, когда разрастающиеся грибные колонии приводя к гибели травы в округлых областях. Некоторые кольца образованы грибами Эйлин Мора, так что спать в них - верный путь испытать ужасающую "Дикую Охоту" на своей шкуре.

Тем не менее, в наши дни эти грибы редки. Ядовитые дожди оказывают весьма пагубное воздействие, угарный газ от автомобильных выхлопов часто взаимодействует с переносимыми по воздуху спорами, лишая их шанса прорасти. Единственное место, где выжили большие колонии этих грибов, это тот остров и гора Бен Макдуи в Шотландии.

Хождение По Углям

На религиозных церемониях по всему миру люди без какого-либо вреда ходят по раскаленным до красна углям. Индусские мистики, некоторые греческие христиане, будучи "одержимы святыми", даже бизнес-консультанты Новой Эры научат тебя делать это на тысячедолларовых семинарах.

Едва ли не у каждого есть собственное объяснение, как ему удается невредимым ходить по пылающим углям. Некоторые утверждают, что их защищают ангелы, тогда как другие ссылаются на биологическую обратную связь или "энергию добра". И все же, науке тоже есть что сказать.

Практически всегда в процессе используется древесный уголь - не металл. Причина в том, что древесина обладает значительно меньшей скоростью передачи тепла. Проще говоря, тепло медленнее проходит через древесину, чем через металл. Примером из повседневной жизни может служить ситуация, когда ты разогреваешь кухонную печь до 175 по Цельсию. Можно безопасно держать руку внутри до тех пор, пока не коснешься металлических стенок. Воздух внутри той же температуры, что и металл, но передает тепло руке куда как медленнее.

Ученые выяснили, что босая ступня, покрытая тонким слоем пота, может находиться на сухом древесном угле примерно полсекунды, прежде чем будет передано достаточно тепла, чтобы сжечь кожу. Не так уж и много, и действительно, некоторые *на самом деле* обжигаются. Однако, обычным элементом многих церемоний хождения по углям выступает быстрая мелодия, призывающая ходока

(даже если чисто подсознательно) ускорить шаг.

Некоторые еще больше облегчают себе задачу, сгребая самые горячие угли со своего пути. При наблюдении со стороны создается впечатление, что они ступают по самым раскаленным кускам, тогда как на самом деле идут по земле (или остывшему пеплу) *меж* рядов горячих углей.

Розыгрыши

Удручающе частым объяснением едва ли не каждого проявления чудесного является фраза "это чья-то шутка". Не забудьте, что Артур Конан Дойль (создатель Шерлока Холмса) купился на фотографии "фей", сделанные парой британских девочек, вполне возможно не ожидавших, что хоть кто-то воспримет подделки всерьез. Не так давно американские подростки сумели убедить ученых в своих "психических силах", называя игральные карты, отражающиеся в очках исследователей.

Так насколько же проще создать правдоподобный обман для тех, кто изрядно в этом поднаторел? Иллюзионист Джеймс Рэнди повторял бесчисленные сверхъестественные феномены при помощи ловкости рук. Гнущиеся ложки, круги на полях и "психическая хирургия" - все это вполне доступно более или менее талантливому иллюзионисту - а деньги и слава "сверхчеловека" куда более привлекательны, чем выступления на детских днях рождения.

Психочувства

В мире *Неизвестных Армий* несомненно существуют сверхъестественные чувства. Но на самом деле, необычайно обостренные *обычные* чувства могут оказаться столь же интригующими. И вдвойне, если используются интуитивно.

Значительная часть человеческой деятельности лежит за гранью сознания. Сидя за рулем автомобиля, тебе не приходится каждый раз осознанно размышлять, когда нажать на газ, а когда на тормоз. Проще говоря, ни один велосипедист не сосредоточен на каждом нажиме на педали, а взрослые читатели воспринимают не столько отдельные буквы, сколько слова, фразы и идеи.

Таким образом, некоторые развили в себе мощные детективные навыки, являющиеся *целиком и полностью неосознанными*. Подобные "интуиции" и "жопой чую" наиболее популярны среди психологов, офицеров полиции и остальных, чья деятельность напрямую связана с ложью и обходом закона. Полицейскому с развитой интуицией не приходится осознанно отмечать, что он способен определять ускоряющийся пульс подозреваемого по пульсирующей на шее вене. Его разум не ведет подсчет странному выбору слов, как часто подозреваемый встречается с ним взглядом или любых иных бесчисленных способов, которыми люди неосознанно демонстрируют дискомфорт. Нет, он просто знает, что не доверяет собеседнику.

В некоторых особенно примечательных случаях такие люди способны восстановить сцену преступления по незначительным деталям (вмятина от мебели на ковре, наклоненная лампа, как именно пролился брошенный стакан) и пережить "видение прошлого". Эти образы не сверхъестественны, просто неосознанны.

Одно время на сцене встречался человек, демонстрирующий лошадь, способную производить математические расчеты. Люди задавали ей математические вопросы, а она выстукивала копытом правильный ответ. На самом деле, лошадь просто научилась наблюдать за выражениями лиц окружающих: как только она доходила до правильного ответа, их лица и позы менялись. Так она и узнавала о необходимости перестать топать. Само собой, это была чертовски умная лошадь - просто не в области математики.

Раз уж лошадь способна читать людей и давать им то, чего они хотят, почему не может человек? В сущности, "психик" обладает определенным врожденным психологическим преимуществом. Например, люди запоминают необычное и приукрашивают все остальное. Как правило выступающий перед публикой шарлатан знает, как представить расплывчатую и обыденную информацию так, чтобы она казалась важной. ("Вижу тебя дома... там есть и другие люди, может быть, двое или трое..." "Точно! Я с мужем и двумя детьми!") Один разоблачитель заметил, что можно впечатлить толпу "восхитительными" способностями, даже если верной окажется одна догадка из четырнадцати. Аудитория просто обратит больше внимания на правильные ответы ("экстраординарные"), чем на неправильные (что воспринимаются как обычные и неважные).

Спонтанные Возгорания

Зарегистрировано множество случае спонтанных возгораний - людей охватывает пламя без видимых на то причин, сжигая быстро и полностью. Иногда огонь уничтожает все тело, оставляя нетронутой руку или ногу. В других случаях, пламя уничтожает тело, но оставляет в неприкосновенности окружающие объекты (вроде мебели).

Многие случаи так называемого спонтанного возгорания являют собой лишь примеры небрежного обращения с огнем. Вот пример: человек засыпает с зажженной сигаретой во рту, она падает на легковоспламеняющийся кашемировый свитер, тот вспыхивает и воспламеняет обивку кресла. Человек просыпается, делает вдох, чтобы закричать, и глотает клубы дыма. Вдыхая лишенный кислорода дым, он падает без сознания на все то же горящее кресло. Человек умирает от удушья или сердечного приступа. Поверхность тела обгорит, как и кресло, а большая часть одежды сгорит полностью. Практически все, что сгорело (обивка кресла и свитер), относилось к легко и быстро возгорающемуся, дающему очень горячее, но недолговечное пламя. Оно может даже не просуществовать достаточно долго, чтобы зажечь деревянный пол или каркас кресла, но его достаточно, чтобы подкоптить труп - несмотря на то, что причиной смерти было удушье. Огонь может оставить ноги в неприкосновенности, если они были опущены, так как тепло пламени направлено вверх, и они находились вне радиуса его распространения. (Если это звучит неправдоподобно, присмотрись как-нибудь повнимательнее к костру. Вероятно, ты без особых проблем отыщешь бревно, прогоревшее точно посередине, тогда как концы остались нетронуты. Тот же феномен.)

Некоторые случаи спонтанного возгорания происходили при свидетелях, хотя их показания редко можно назвать надежными. (Так как мы уважаем работу скептиков и разоблачителей, а они не считают *ни одни* показания свидетелей надежными.) И эти случаи - когда людей охватывает пламя без видимых причин - имеют научное объяснение. Причина в редкой бактериальной инфекции.

Впервые эта бактерия была выделена доктором Либерти Костоном в 1985г. Она назвала паразита *Schizomycetes Larryus* в честь ее бывшего мужа, мистера Ларри Костоса. Доктор Костос не смогла осознать, насколько опасными могут быть *Larryus*, поскольку никогда не сталкивалась с серьезно развившейся инфекцией.

Обычно эти бактерии безобидны. Они размножаются на коже примерно одного человека из ста - чаще встречаются в жарком и влажном климате и реже в холодных или сухих регионах. Бактерия обитает в микроскопических останках, вроде мертвых клеток эпидермиса или фекалий кожных клещей. Их собственные экскременты легко воспламеняются, но в большинстве случаев концентрация столь незначительна, что не представляет никакой угрозы.

Когда колония бактерий разрастается до достаточных размеров, иногда они начинают обживать живую кожу. В большинстве случаев с вторжением справляется естественная защита организма. И все же некоторые люди поддаются бактериальной инфекции, их кожа стремительно покрывается микроскопическими захватчиками. Процесс заражения может проходить быстро: можно уснуть с небольшим пятнышком заразы на лопатке и проснуться с зараженной и зудящей спиной.

Возгорающиеся выделения бактерий скапливаются в зараженных областях. В отдельных случаях бактерии могут проникнуть в слой жировых тканей и концентрация станет особенно высокой.

На этом моменте сыпь жертвы представляет собой легко воспламеняемый материал. Все, что требуется для воспламенения - искра. Чем хуже инфекция, тем более вероятны серьезные ожоги. В действительности, одной из первых сгорит сама бактерия, вызвавшая заболевание, что делает заведомо бесцельными попытки определить, была ли *Schhizomycetes Larryus* причиной возгорания.

Но не беспокойся: шансы обратиться в пепел из-за *Schhizomycetes Larryus* куда меньше шансов быть ударенным молнией. Один из ста является переносчиком бактерии: из числа носителей лишь один из ста переносит достаточно большую колонию, чтобы та попыталась захватить живую кожу. Из тех, у кого есть большие колонии, один из тысячи провалит естественное сопротивление организма: так что шансы добраться даже до этого этапа равны одному к десяти миллионам. Из них, большинство смывает всю инфекцию или вылечивается, прежде чем дело доходит до искры. (Большая часть возгораний вызывается статическим электричеством, что чаще всего происходит в сухом климате - а *Larryus* не любит сухой климат)

Единственная настоящая угроза человечеству со стороны вызывающих спонтанное возгорание бактерий исходит от возможного мутировавшего (или созданного при помощи биоинженерии) штамма, куда более агрессивного и эффективного.

Неопознанные Летающие Объекты

Это большая категория. В дополнение к метеозондам, отражениям фонарей на облаках, болотным газам, секретным правительственным самолетам, обычным самолетам, метеоритам, планете Венере, пьяным галлюцинациям, шаровым молниям и умышленным розыгрышам можешь добавить сюда и биолюминесцентные колонии насекомых.

Все верно. Некоторые из этих странных летающих по небу огней на самом деле огромные облака светлячков, деловито спаривающихся с другими гигантскими облаками.

Для многих американцев светлячки - обычное дело, крошечные насекомые, сигнализирующие о своей готовности спариваться посредством огоньков. Их обычные повадки при спаривании хорошо документированы. Тем не менее, не каждое спаривание стандартно.

В некоторые сезоны особым образом совпадают циклы спаривания или по какой-то причине исчезают регулирующие популяцию хищники (обычно в результате загрязнения или иной деятельности человека). Тогда популяция светлячков становится особенно высокой, и образуются крупные собрания насекомых.

Никто не знает, чем вызваны подобные грандиозные спаривающиеся сборища, поскольку никто не обращает внимания, пока они не появляются. Объяснение же следующее: если светлячок видит особенно большое число сигналов того же пола, в его мозгу срабатывает триггер. Он гласит: "партнера можно найти только на большой высоте, подальше от остальных". Вот светлячки и залетают на ненормальную для них высоту, не забывая непрестанно сигналить. Остальные видят, что есть кто-то над ними и пытаются подняться еще выше. Предсказуемым результатом становится гонка за высоту.

Простое стремление к размножению собирает всех летунов в одном месте. Женские особи стремятся туда, где находятся мужские, а мужские - туда, где женские. Замкнутый круг. Эти собрания обычно формируются вокруг восходящих воздушных потоков, где оба пола могут без проблем получить то, что им нужно.

Светлячки не приспособлены к высотным полетам, так что эти сборища существуют совсем недолго, прежде чем любовники начнут массово умирать. Само собой некоторым улыбнется удача, и они безопасно приземлятся, гарантируя, что следующее поколение дадут только самые сильные - а заодно и то, что в последующие годы популяция светлячков не окажется непропорционально высокой.

Результат (с человеческой точки зрения): огромные, бесформенные, светящиеся массы, видимые тысячами, причем оборудование не фиксирует необычных тепловых следов, ровно как и радары. Если на следующее утро на земле будет много мертвых светлячков (да кто вообще обратит внимание? В конце концов они больше не светятся), скорее всего за НЛО приняли именно их, нежели реальный объект.

Вампиры

Неистребимый миф о вампирах говорит куда больше о человеческой природе и сетевом маркетинге, чем о сверхъестественной реальности.

Типичный вампир в фантастике - это пьющий кровь бессмертный, наделенный сверхчеловеческой силой и скоростью, способный на ряд физических трансформаций и иных мистических эффектов. По всеобщему убеждению, они еще и дико сексуальны.

Настоящие вампиры могут быть очаровательны и представительны, но не более чем обычный воспитанный человек. Они живут очень долго, это так, но стремление пить кровь - лишь второстепенный синдром весьма естественного и очень даже физического заболевания.

История вампиризма (как и многие другие кровавые истории) начинается с королевской свадьбы в средневековой Валахии (страны соседа более известной Трансильвании). Были обвенчаны двое двоюродных родственников, что было обычным делом во времена, когда знатная свадьба была критичным условием для решения любого политического вопроса. К несчастью, эти родственники (принадлежащие к известнейшей семья Дракула) восприняли свои брачные клятвы всерьез, лишив свою и так уже изрядно подпорченную кровь возможности разбавиться кровью крестьян, охраны или прислуги (что также было обычаем того времени). Произошла мутация.

Дети Дракул стали альбиносами (обладали мертвенно бледной кожей и красными глазами) и страдали малокровием (что объясняет их пристрастие к красному мясу). Ничего из этого не было особенно сильным ударом по знати с ее весьма обширным набором гномов, гемофиликов и людей с кучей сосков. Вызвавшей такой переполох мутацией был урон, нанесенный их внутренним часам.

Факты: ученые при работе с очень простыми организмами (тритонами или саламандрами) сумели добиться значительного увеличения срока их жизни посредством небольшой генетической манипуляции. Как выяснилось, старение можно запрограммировать в физиологию животных. Тысячи лет назад дети обезьян, чьи родители погибали вскоре после менопаузы, обладали преимуществом перед обезьянами, вынужденными соревноваться со своими родителями и дедами за последний банан на дереве. Стоит погибнуть престарелым соперникам, и у молодого поколения появляется больше шансов дать потомство. Это проклятие старости переселилось из джунглей в города. Тем не менее, у него возникли некоторые сложности в Валахии с детьми Дракул.

Межродственные связи исказили генетическую программу, твердящую (большинству из нас) "старей и подыхай". Конечно, годы властны и над ними: ни один генетический выверт не спасет от страха перед ранами или закупоривания артерий от избытка жирной пищи. Но "неизбежные" пигментные пятна, морщины и потеря волос, ожидающие нас с тобой, обходят стороной людей с геном вампиризма.

Ген вампиризма рецессивный и чрезвычайно редкий, он практически обязательно связан с альбинизмом, аллергией к чесноку (варьирующейся от чихания и слез, до опухолей), тяжелой анемией,

малым числом сперматозоидов у мужчин и дефектами репродуктивной системы у женщин. Люди с активным геном нормально проходят подростковый возраст, но как только этап полового созревания завершается (обычно в возрасте от 13 до 18), старение происходит раз в десять медленнее. Раны исцеляются с нормальной скоростью, но иммунная система получает лучшие черты молодости (энергия и устойчивость) и старости (сопротивление значительному набору патогенов). Есть небольшая стоматологическая странность: все зубы вампира выпадают раз в 3-6 лет, но на их месте вырастают новые. В сущности, их "молочные зубки" все время заменяются новыми молочными зубами. (Белые, гладкие, *новые* зубы могли дать рождение "клыкастому" мифу.) Альбинизм приводит к солнечным ожогам даже в самые облачные дни, а глаза их очень чувствительны к яркому свету.

Первые Дракулы, столкнувшиеся с этими условиями, быстро поняли, что чувствуют себя куда как лучше, если едят много красного мяса, так что когда Влад Дракула (более известный как Влад Цепеш) воевал против турок, он обнаружил, что аромату человеческой крови просто невозможно сопротивляться. Этот секрет передавался по родовой линии, просуществовав до наших дней.

Зомби

С точки зрения американской мифологии зомби поднимаются из могил без каких-либо видимых причин и шляются вокруг, пожирая мозги живых. Но на самом деле никто в это не верит.

Если брать африканскую или гаитянскую мифологию (прародителей историй о зомби), зомби - это человек, попавший под воздействие магии Вуду. Жертва внезапно умирает, и ее хоронят. Следующей ночью колдун разрывает могилу и вытаскивает тело. Жертва просыпается, колдун с помощниками тут же избивают ее. После этого душа извлекается и попадает в плен. То, что остается, и есть зомби - бездушная кукла, управляемая колдуном (или тем, кто ее купит), гарантированно и беспрекословно выполняющая любые приказы до тех пор, пока ее в достаточной мере кормят растением под названием "огурец зомби".

Эффективность высасывания души остается на усмотрение Ведущего. Но даже если м'агический аспект ритуала не сработает, эффект в целом не изменяется.

Вуду на Гаити в значительной степени связано с тайными организациями, считающими себя защитниками общества. Стоит кому-то нарушить их законы, его накачивают тетродоксином - сильным ядом, извлекаемым из некоторых грибов и рыб фугу. Тетродоксин в естественном виде встречается по всему миру, от Красного моря (где на его основе сформировалось одно из диетических ограничений, до сих пор соблюдаемое ортодоксальными евреями), до побережья Японии (где рыба "фугу" считается деликатесом, несмотря на то, что временами ее употребление приводит к смерти). На востоке он используется как анестетик, поскольку вызывает у человека состояние транса, мало отличимое от смерти. Опытный отравитель может вызвать это состояние, не прибегая к м'агии.

Как только будущий зомби получит дозу, он частично умирает: сердце останавливается, тело остывает, дыхание практически исчезает. эффект обычно длится до 24 часов, но теперь жертва заперта в гробу - похоронена заживо. Вырывает ее сам отравитель, тут же избивая, чтобы не дать опомнится и прийти в себя. В этом состоянии человека кормят огурцами зомби - овощем, с громадной концентрацией наркотика под названием датурия, вызывающим смятение, апатию и послушность.

И вот перед тобой некто, похороненный заживо, избитый и накачанный наркотой. Этих истязаний обычно достаточно, чтобы создать раба, достаточно ошеломленного, чтобы выполнять любые приказы. Столь же сильна (на Гаити) и культурная подоплека. Там все знают, что из себя представляет зомби и чего от него ожидать. Если ты просыпаешься в гробу, после чего тебя откапывают и избивают, ты *знаешь*, чем станешь. Все считают тебя зомби (тебе зашивают рот и избегают любых контактов), так что сбежать в подобных социальных условиях очень непросто.

Элвис

Он умер.

Book 4: For the Gamemaster - Scenario: Bill in Three Persons

Билл Трехликий

"Билл Трехликий" это сценарий, предназначенный для запуска кампании по *Неизвестным Армиям*. Он подходит для любых персонажей и содержит ряд событий, чьи последствия могут быть использованы Ведущим в дальнейшем. Тем не менее, его можно использовать и как одноразовый сценарий.

Так как он создавался, как вводный сценарий для любого набора персонажей, сюжет достаточно линеен. Некоторые сцена могут показаться чересчур постановочными. Они написаны в подобном ключе, чтобы установить некий базис, наглядно демонстрируя, что произойдет, если игроки не вмешаются. Ведущему придется самостоятельно разбираться с неприятностями и решать, что делать, если игроки заблудятся; руководства предоставлены везде, где только можно.

В целом, имеется одна основная сюжетная линия и три отдельных, самостоятельных сцены. Все три могут быть прекращены в любой момент, если игроки решат уйти или сделают что-то не так. Это нормально. Просто оставь сцену и верни их к основному сюжету. Не заставляй игроков делать то, что им не хочется. Конечно, у подобных прекращений *будут* последствия, и они описаны где необходимо.

"Билл Трехликий" создан как беглый тур по *Неизвестным Армиям*, содержа предпосылки для интриги, сражений, м'агии и безумия. Может показаться, что он не подходит для твоей группы или кампании; если так, мы совсем не против, если ты возьмешь понравившихся персонажей или повороты сюжета и используешь их в своем собственном, уникальном творении.

Предыстория

Билл Тог разделенный человек. Существует *трое* Биллов Тогов, неразличимых внешне и по характеру, живущих раздельно в разных городах по всей стране.

Разделение произошло одной ночью, когда Билл - на тот момент он был единственным - вел машину по ночному шоссе. Он потерял работу, и отец вышвырнул его из дома. Он побросал все, что было, в свою видавшую виды Хонду и отправился куда глаза глядят. В какой-то момент он начал засыпать и съехал в придорожную канаву. Во время аварии он ударился головой, так что на дорогу выезжал едва ли не на ощупь. Когда же он покинул этот злосчастный перекресток, его было уже трое - три Билла, три Хонды, три нехитрых набора вещей - каждый отправился своей дорогой. Они уехали в ночь, не зная друг о друге.

Три Билла Тога провели следующие пять лет, проживая ничем непримечательные жизни, подрабатывали за наличку, потихоньку скатываясь в депрессию. Все трое некоторое время были мелкими мошенниками, молодые бездомные парни, на которых никто не обращает внимания, пока те шляются вокруг. Они воровали машины, вламывались в магазины и - когда деньги все же заканчивались - мыли полы. Также они оказались замешаны в делишках оккультного андерграунда.

По разным причинам каждый Билл Тог достиг критической точки вскоре после полудня. Каждый решил, что он чертовски зол и больше не будет терпеть все это. Каждый сделал какую-то глупость - и теперь вынужден как можно быстрее залечь на дно.

Убегая от своих собственных проблем, все трое Биллов Тогов отправились в единственную, известную

им тихую гавань: домой, к отцу, которого они не видели уже пять лет, казавшемуся единственным во всем мире, способным придать их никчемной жизни хоть какой-то смысл.

В один и тот же момент своей странно расколовшейся жизни трое Биллов Тогов оказались на одном и том же перекрестке, том самом, где разделились пять лет назад, давя на газ в ночи. Ужасающее столкновение трех машин стало настоящим кошмаром.

И вот трое Биллов Тогов лежат, истекая кровью в обломках машин и своих жизней. Хаотический водоворот вероятностей, неотступно преследовавший их последние пять лет, вскоре связал воедино судьбы других людей - персонажей игроков. Пойманные в запутанный клубок пространства и времени, игроки вынуждены вмешаться в жизнь каждого Билла Тога и убедиться, что авария на перекрестке больше никогда не повторится; за неудачу придется заплатить чудовищную цену.

Место Действия

Действие "Билла Трехликого" происходит не в каком-то конкретном месте; всего лишь типичный американский городок. Можешь расположить поблизости произвольные города, если кто-то из игроков поинтересуется. Нет необходимости располагать их слишком близко. В целом, рекомендуется использовать города "среднего" размера, предпочтительно располагающиеся в сельской местности. Посмотри *Фарго* и поймешь, о чем идет речь.

Подготовка

Единственным требованием к персонажем в этом сценарии выступает необходимость вести машину по пустынной ночной дороге. Не важно, едут ли они вместе, или же у каждого своя машина. Не важно и где они находятся - они могут ехать по разным дорогам, а то и на разных континентах. До тех пор, пока они едут в машине по дороге в самом центре нигде, все в порядке.

Скажи игрокам, что сейчас около двух после полуночи, и они едут по пустынной дороге. Попроси игроков решить, где именно они находятся и как туда попали, кто едет с ними (если таковые имеются); единственное ограничение касается запрета на использование каких-либо персонажей Ведущего. Как только с этим будет покончено, попроси уточнить, что из вещей есть у персонажей и в машинах.

Решив эти вопросы, можно начинать.

Сцена Первая: Перекрестки

Раздели игроков - или группы игроков, если они путешествуют совместно - и начинай первую сцену. "Краткая Вводная" ниже представляется собой небольшой текст, с которого можно начать. Можешь прочитать его как есть, можешь пересказать своими словами, можешь даже просто пропустить и вообще сделать что угодно. Основная цель - создать настроение, и если все, на что способен этот отрывок, создать подходящее настроение у тебя самого, этого уже достаточно.

Краткая Вводная

Мутное покрывало ночного неба заполняло неровное жужжание насекомых. В просвета между облаками то и дело проглядывали звезды, тускло отражаясь в неторопливо растекающихся лужах крови на месте аварии.

Все здесь указывало именно на несчастный случай. Водители должны были увидеть друг друга, так как попали на перекресток по разным дорогам, но не увидели. Они не должны были оказаться тут в одно и то же время, но оказались.

Да и вообще, они все не должны были даже существовать. Это стало величайшим событием для всех них, и произошло они пять лет назад на этом самом перекрестке. Той ночью был только один водитель, он скатился в кювет, умудрившись заснуть за рулем в бегстве от руин прежней жизни. Незначительное происшествие, искаженное дичайшим стечением обстоятельств: один водитель заехал на перекресток и скатился в кювет; уже трое выбрались на дорогу, отправившись в ночь, каждый поехал свой дорогой, жил сам по себе и понятия не имел об двух других.

Этой ночью они вернулись и, наконец-то, встретились - лицом к лицу.

Шериф стоит неподалеку, осматривая обломки. Искореженный металл вперемешку с телами. Богомерзкое зрелище.

Он бросает взгляд на отражение в озерке крови, приятное его лицо обрамляет орнамент из звезд. Одному тут не справиться, потребуется помощь. За спиной медленно приближается машина, освещенная яркими огнями его автомобиля, припаркованного рядом.

Шериф оборачивается, размахивая руками и крича:

"Нужна помощь! Произошла авария."

На Перекрестках

Все игроки, приближаясь к перекрестку, видят одно и то же: на перекрестке посреди нигде столкнулись три машины, ехавшие с разных сторон. Место катастрофы смотрится ужасающе. Тут же стоит автомобиль шерифа, аккуратно припаркованный у края дороги, фары ярко освещают аварию, сам же шериф осматривает обломки, очевидно только что прибыв. Знаками он приказывает остановиться - тем более что дорого все равно заблокирована - и просит о помощи.

Парадоксально, но факт: все персонажи переживают одну и ту же ситуацию одновременно, и никто ни в одной из машин не видит остальных, пока они не выйдут и не присоединятся к шерифу. В этот момент появляются все остальные, ровно как и их транспортные средства. Вне зависимости от того, где или по какой местности ехали персонажи, в данный момент все они находятся в одном месте.

Это должно стать ударом. Только что тут не было ни одного автомобиля, и вот все они здесь, вместе, а шериф ведет себя, будто ничего и не случилось. Если его спросят, то он удивленно ответит, что все машины только что подъехали, после чего игроки вышли и подошли к нему. Он выглядит так, словно ничего необычного не заметил, и лишь отмахнется от всего, что могут сказать игроки по этому поводу - его основной задачей является помощь трем попавшим в аварию водителям, на глупые расспросы просто нет времени.

Ситуация следующая: ближайший госпиталь более чем в двенадцати милях отсюда, рация шерифа не работает, а его левая рука на перевязи из-за неудачного падения с лестницы на прошлой неделе. Из машин вытекает бензин, и он волнуется о возможном взрыве. Шериф хочет, чтобы троих водителей вытащили из машин так быстро, как это только возможно, после чего их нужно увезти для оказания медицинской помощи. В его машине есть носилки, на которых можно переносить пострадавших, а сам он может подсказать игрокам, как безопаснее достать водителей. Каждая из машин была снабжена подушкой безопасности, так что хоть водители и ранены, они не искалечены до смерти и не застряли намертво. Для их извлечения не необходимо специальное оборудование из-за жестких спинок сидений, предназначенных для защиты от повреждений спины.

Любой персонаж с сотовым телефоном может позвать на помощь, успешно. Шериф будет благодарен, но все равно будет настаивать на немедленном спасении водителей; если отмахнуться от его слов, запах бензина становится все сильнее, а под капотами машин начнут проскакивать искры от

поврежденной электроники. Угроза взрыва реальна и весьма близка, так что шериф должен спасти их жизни. Он резко обрывает любые споры и принуждает игроков помочь.

Если игроки просто откажутся и решат уехать, это звонок для тебя. Если отказ помочь противоречит натуре игрока, проверка на Самоосознание придется к месту. Как бы то ни было, любой, кто решит уехать, может уехать; они выбывают из сценария, но это их собственное решение.

Истина

Опытные игроки могут оказаться застигнутыми врасплох, если шериф потребует, чтобы они вытащили раненых водителей из обломков, особенно если у игрока есть сотовый и он уже вызвал помощь. Угроза взрыва более чем реальна, а подмога прибудет через минут 15-20, но даже так этот шаг весьма радикален, некоторые игроки могут понять это и отнестись скептически к правдоподобию данной ситуации.

Все дело в том, что шериф на самом деле вовсе и не шериф. Это Комте де Сен-Жермен, и этой ночью он собирается вытолкать реальность на изначальную колею, избавившись от парадокса под именем Билл Тог. Для этого ему и нужны игроки, и высвобождение водителей из разбитых машин станет первым шагом.

(Если хочешь, это может стать первым испытанием, так как Комте решил сделать игроков своими агентами - или пешками. Следующий подобный тест появится в сборнике сценариев "Рыдай" ("Weep").)

В результате, шериф будет настаивать на том, что сделать это необходимо, что ему лучше знать, да и, проклятье, почему бы вам просто не помочь этим бедным людям, вместо того, чтобы стоять тут и глазеть? Времени спорить нет - только действовать.

Спасение Водителей

Освобождение водителей весьма напряженный процесс. Все они истекают кровью и без сознания, у всех сложные переломы ног - обломки костей торчат из мешанины мускулов и кожи, кроваво поблескивая в отсветах фар. Этот образ неизбежно вызывает проверку первого уровня на Жестокость у всех водителей. Провал возможно означает, что игрок просто не способен принять участие в спасении, хоть все еще остается в сценарии.

Чтобы безопасно вытащить водителя, потребуются старания и аккуратность. Шериф предоставит профессиональное, пошаговое руководство, кроме того любой персонаж с познаниями в области медицины или имеющимся опытом подобных работ будет особенно полезен. Каждый игрок, работающий над спасением - до четырех человек могут заниматься одним водителем одновременно - должен пройти следующую проверку:

- Любой персонаж с медицинским навыком или чем-то полезным проходит значимую проверку этого навыка.
- Все остальные проходят проверку Темпа со сдвигом -30%.

Если кто-либо провалит проверку, жертву немного перекосит во время извлечения, вызывая стон боли и, возможно, новый сгусток крови, срывающийся с ее губ. Провал также вызывает проверку 3 ранга на Беспомощность. Если и эта проверка провалена, ситуация слишком сложна для персонажа и он вынужден отойти в сторону. Шериф направляет всех таких игроков к уже освобожденным водителям или направляет вверх по дороге, чтобы разворачивали едуще в эту сторону автомобили (таковых не будет).

Осознание

Как только все водители окажутся на безопасном расстоянии от аварии и угрозы взрыва, шериф достает промышленную аптечку первой помощи из своего автомобиля, и в очередной раз используя персонажей в качестве своих рук, работает над остановкой кровотечения. Во время этого процесса - во время которого ты можешь объявить несколько проверок, аналогичных проводимым ранее - кое-что должно стать очевидным для игроков.

Попроси каждого о проверке Разума. В случае успеха, они понимают, что все трое водителей выглядят одинаково. Одеты по разному, но одного роста, веса, сложения; лицо, волосы, глаза и руки - все идентично. Выглядят словно три копии. Кроме того, они вели одинаковые автомобили.

Как только все это выяснится, шериф мрачно покачает головой. "Я только что понял это. Это снова тот чертов Билл Тог." Искра их обломков наконец достигает собравшейся на дороге лужи бензина, и на месте крушения вспухает оглушительный ком пламени.

Сцена Вторая: Супермаркет

Осознание того, что все трое водителей кажутся одним и тем же человеком, подводит игроков к самой сути проблемы, приключившейся с Биллом Тогом. Сразу же после реплики шерифа и взрыва сцена меняется; энергия взрыва высвобождает достаточно сырой мощи, необходимой для срабатывания некоего триггера.

Действие разворачивается двенадцатью часами ранее, примерно в два после полудня; время на часах меняется соответственно. Персонажи все вместе находятся в отделе корма для животных огромного супермаркета. Билл Тог - один из них, во всяком случае - и трое его дружков захватили супермаркет, это ограбление.

Медальон

У Билла есть медальон, который он носит на цепочке вокруг шеи. Это монета Кеннеди в 50 центов, с нанесенными бессмысленными рисунками, знаками и прочей символической ерундой. Прошлой ночью Билл бухал со своими криминальными дружками и допился до идеи об ограблении. Он отошел на аллею, чтобы облегчиться, и едва не врезался в старого сумасшедшего выпивоху, попросившего у него доллар. Билл заколебался, и тогда пьянчуга на беду предложил ему медальон. Билл смягчился и согласился на сделку.

Медальон является значимым артефактом. Он содержит бесконечную версию незначительного заклинания энтропомантов Любимец Фортуны. До тех пор пока медальон у Билла, Ведущий делает повторный бросок всякий раз, когда бросок Билла неудачен. Если он стреляет из ружья и промахивается - даже если выпал крах - ты немедленно перебрасываешь результат и смотришь, что получилось. Допустим лишь один переброс на действие.

У Билла нет ни малейшего понятия о заключенной в медальоне силе, так что он не поверит, даже если ты скажешь ему об этом. Пьяница, давший ему амулет, конечно же был дюком, известным под именем Джитер, крадущийся по самой грани того, что воспринимал как мистическую катастрофу в самой своей сути.

Ограбление

У Билла Тог, Скита Рейнолдс, Мэннинга Вейр и Джареда Арнольд есть план. Джаред как-то подрабатывал в местной Свежатинке (пр. Переводчика - название супермаркета. Ор. - Fresh Way Foods), крупнейшем супермаркете города, ему известно, что к полудню в сейфе скапливается порядка

10000$. Кроме того, он знает, что безопасность там оставляет желать много лучшего. По его словам команда из четырех человек способна вломиться внутрь, навести шороху и свалить с десятью кусками за пазухой. Они носят маски - Никсона, Рейгана, Буша и Клинтона, вдохновленные фильмом *На Гребне Волны* - и будут в них как до, так и после дела.

Все пошло не так. Несмотря на то, что первая часть плана удалась, они не заметили припаркованный на стоянке полицейский мотоцикл. Офицер Ден Шварц находился внутри, потягивая стаканчик кофе с пирожным, когда началось ограбление. Так как он находился в передней части магазина, он увидел, что происходит, Скит заметил его.

На начало сцены коп и бандит обменялись выстрелами, в тот самый момент, когда персонажи появились перед секцией с кормами для домашних животных.

Обстановка

Ознакомься с картой Свежатинки. Персонажи находятся в одиннадцатой секции, по левую руку чистящие средства, корма по правую. Они стоят перед секцией, скученные у одной из сторон, на данный момент они никем не замечены в точке обозначенный "PC". Остальные важные действующие лица расположены следующим образом:

- Скит (Рейган) стоит на линии контроля товаров у секции 9, смотря на лоток справочной у секции 7. Он целится в сторону стойки из дробовика.
- Офицер Шварцстоит позади справочной у секции 7, направив табельный пистолет на Скита.
- Мэннинг (Буш) находится в офисе главного по обслуживанию посетителей в передней части магазина напротив секции 7, занимаясь добычей наличности из сейфа, стоит позади главного по обслуживанию с винтовкой в руках. Спиной к Скиту.
- Джаред (Клинтон) стоит около западного входа напротив секции 1, направив дробовик на кучку дрожащих покупателей в продуктовом отделе.
- Билл (Никсон) прикрывает восточный выход напротив секции 13, вооружен пистолетом. Он постоянно смотрит по сторонам, контролируя секции и овощной отдел поблизости.
- Покупатели везде. В передней части супермаркета находятся порядку сорока человек, двенадцать из них сосредоточены в продуктовом отделе. Остальные у касс, в секциях или направляются к выходам.

В офицера Шварца попадает выстрел из дробовика Скита, он с воплем падает на пол. Его выстрел промахивается, попав в стену между офисом обслуживания клиентов и восточным выходом.

Что Происходит?

Остаток сцены приходится на импровизацию. Выведя из строя офицера Шварца, грабители восстановили контроль над ситуацией - более или менее. Из-за выстрелов многие покупатели начали кричать. Кто-то даже может побежать к западному выходу, но его застрелит Джаред.

Сквозь последовавший за стрельбой хаос, пробиваются звуки сирен. (Офицер Шварц вызвал подкрепление, в самом начале ограбления несколько минут назад.) Копы начнут окружать выходы через пару минут, переводя происходящее в происшествие с заложниками.

Можешь играть грабителей так, как посчитаешь нужным. Это могут оказаться кровожадные психопаты или просто нервные, напуганные парни, дошедшие до ручки. Тем не менее, Билл Тог должен попасть в последнюю категорию. На самом деле ему не хочется никого убивать, но так как он замешан в этом по уши и к тому же напуган, то способен выстрелить в то, что движется прежде чем поймет, что делает - что значит, он опасен.

Если игроки не вмешаются, служащий в офисе вскоре передаст спортивный рюкзак, набитый деньгами, Мэннингу в тот самый момент, когда Билл откроет огонь по двум копам, приближающимся к восточному входу. Оба тут же отпрыгнут в сторону, заняв позиции по мере того, как приближается все больше патрульных машин.

Могут возникнуть различные проблемы с покупателями, но вскоре грабители бегом направятся вглубь магазина. Через отдел только для сотрудников они выбегут через пожарный выход, о котором известно Джареду. Оттуда они отправятся к загодя припаркованной машине и покинут сцену, прежде чем появится еще больше копов. Двенадцатью часами позднее Билл попадет в аварию на перекрестке.

В идеале игроки каким-либо образом вмешаются в происходящее. Что делать, само собой, остается на их усмотрение - и тебе придется как-то разобраться с этим. Имей в виду, они не знают, кто именно из нападающих Билл Тог, если только не узнают одежду, принадлежавшую одному из трех попавших в аварию водителей. Чтобы заметить эту деталь, потребуется значимая проверка Внимательности. Конечно, само по себе узнавание Билла Тога не особенно поможет, так как игроки не знают, что именно делать с этим знанием.

Цель игроков на эту сцену - предотвратить запланированное бегство Билла Тога, чтобы он не смог попасть на свое ночное рандеву. Они могут пристрелить его, избить, задержать, пока не подоспеет полиция - что угодно. Веди сцену, пока не станет очевидным, что ты достиг определенной конечной точки. В идеале, сцена должна перерасти в боевое столкновение, чтобы разрешить конфликт с изрядной приправой возбуждения и опасности.

Уборщик

Персонажи и Билл Тог не единственные, кто оказался тут с перекрестка. Шериф также здесь. Теперь он уборщик супермаркета. Он не должен ни во что вмешиваться, а в случае столкновения с персонажами, будет просто непонимающе смотреть на них, будто не имеет ни малейшего понятия о том, кто они или о чем говорят. Комте де Сен-Жермен находится здесь лишь для наблюдения за событиями, не для вмешательства.

В Случае Неудачи

Если персонажам не удастся предотвратить бегство Билла Тога, они провалили дело. Как только он сбегает, выбери наугад одного из игроков - или просто выбери того, у кого выше характеристика Души, или того, кто каким-либо образом поспособствовал неудаче. Его точная копия появляется между секциями на противоположном конце магазина. Он или она привлекает внимание игроков и насмешливо машет рукой, угрожающе прищурив глаза. После чего дубль разворачивается и выходит из супермаркета через ближайший выход; только персонажи могут его видеть.

Сцена меняется и игроки вновь оказываются на ночном перекрестке. Любые полученные ими ранения сохраняются, как и иные изменения в их облике или имуществе. Трое водителей все еще на земле.

В Случае Успеха

Если побег Билла Тога своевременно предотвращен, сцена меняется на перекресток. (Что именно означает слово "своевременно" остается на усмотрение Ведущего, но нечто, выполненное в пределах десяти-пятнадцати минут, должно сработать.) Как уже упоминалось в предыдущей секции, персонажи находятся в том же состоянии, что и в супермаркете. Тем не менее, теперь на перекрестке только две развороченные машины, и лишь двое водителей лежат без сознания и истекают кровью - Билл Тог из супермаркета пропал, и в сущности вовсе никогда там не был.

Так Или Иначе

Как только они все осознают, шериф угрюмо качает головой. "Я так и знал. Это снова тот чертов Билл Тог." Искра из раскореженых деталей падает на лужу бензина, собравшуюся на дороге, и машины оглушительно взрываются.

Сцена Третья: Квартира

Как только шериф закончит фразу и машины взорвутся, сцена меняется; энергии взрыва оказалось достаточно, чтобы произошедшее случилось.

Действие разворачивается двенадцатью часами ранее, около двух по полудню; часы изменились соответственно. Персонажи стоял в холле многоквартирного дома, напротив двери "101". Оттуда доносятся приглушенные крики находящегося в панике человека. Судя по звукам у него или у нее кляп во рту. Сквозь крики слышны лающие фразы: "Ну как тебе? Как тебе это, покойник?" Дверь слегка приоткрыта.

Допрос

Внутри персонажи обнаружат обшарпанную квартирку без ванной (она общая, ниже по коридору). Провисающие занавески и грязные газеты, разбросанные по полу, коробки из-под пиццы и прочего фастфуда повсюду. Комки окровавленных полотенец поверх всего этого мусора - может быть, двадцать или даже тридцать. Не похоже, чтобы ими вытирали пол; по пятнам можно предположить, что их прикладывали к ранам.

Внутри двое. Один из них Билл Тог, одетый в верх от пижамы и джинсы, он бос. На правой руке кровавая рана, слева на животе кровоподтек, еще одна рана на левом плече. В руке он сжимает длинный охотничий окровавленный нож. Второй - Дон Левис, местный похититель детей.

Дела Дона не очень хороши. Он привязан к металлическому складному стулу. Рот и нос затянуты плотью - будто его лицо растаяло. Очевидно, что он задыхается и вскоре скончается.

Билл удивлен гостям в своей квартире. Что произойдет дальше, во многом зависит от персонажей. Вот, что происходит, что Билл объяснит (или нет) в зависимости от ситуации:

- Мистер Что Проведет Остаток Своей Ничтожной Жизни В Ужасающих Мучениях это Дон Левис, похититель детей.
- Дон похитил Сашу Деллио, незаконнорожденную четырех-летнюю дочь Билла. Ее все еще не нашли.
- Билл нашел Дона, заманил его сюда (Дон промышляет незаконной торговлей оружием и считал Билла покупателем) и пытается вызнать, где Саша, чтобы спасти ее. Он полагает, что Дон держит ее где-то у себя дома.

- Билл весьма напуган появлением персонажей, о ком он ничего не знает. Но он находится в весьма нестабильном состоянии ума, отчаянно желая найти свою дочь, так что не особенно придерживается здравого смысла; по той же причине он склонен принять любое объяснение того, что персонажи делают здесь, просто потому что ему это совершенно не важно - он хочет только спасти Сашу.

- Мать Саши, бывшая подружка Билла Делия, является единственным опекуном девочки. Делия в данный момент со своей матерью, сходит с ума от тревоги о дочери в ожидании звонка из полиции.

- Копы расспрашивали Билла о пропавшей дочери и довольно сильно на него надавили, так как в его деле есть криминальные записи и у них были довольно "грязные" драки (читай "жестокие") с Делией, прежде чем они расстались; она получила ордер, запрещающий ему приближаться к ней или ее дочери. Билл не поладил с копами, так что сейчас освобожден под подписку о невыезде.

- Как Билл узнал о связи Дона с похищением? У Билла есть связи; он провел немало времени в окружной тюрьме. Слухи о насильниках детей носятся в воздухе.

- Что такое с Доном? "Астма."

- Если кто-то из персонажей окажется адептом и спросит Билла о его м'агии, он будет удивлен, но подтвердит, что является эпидеромантом. Он всегда понемногу резал себя, когда дела шли скверно, однажды тот парень в баре увидел на его руках свежие порезы и (в конце концов) увлек его на пути кожевников.

Нет необходимости сразу перечислять все эти пункты, тем более рядом умирает человек. Но они должны служить руководством по поведению Билла, и могут быть освещены тогда и там, где решит Ведущий. Как вариант, можно держать игроков в полном неведении относительно происходящего. Не пытайся вылить всю информацию через Билла, если в этом не будет никакого смысла.

Что же касается Дона, он потеряет сознание примерно через пол минуты после прихода персонажей, а вскоре за этим последует и смерть. Билл не теряет времени, в независимости от итогов разговора с персонажами; примерно в то же время, когда Дон потеряет сознание, Билл становится над стулом, хватая Дона за лицо и прорезая неровную дыру там, где должен находиться рот. Дон заходится кашлем.

Само собой, игроки могут ему помешать. Он не собирается увивать Дона прямо сейчас; просто пытает, чтобы узнать, где его дочь. Если игроки не будут давать ему прорезать Дону новый рот, Билл сначала покричит на них, пытаясь убедить в том, что парень на стуле заслужил это, и что Биллу это нужно, поскольку на кону жизнь его дочери.

Если персонажи откажутся сотрудничать, Билл наносит себе порез (3 очка ранений), чтобы получить незначительный заряд и пытается использовать Таяние на ближайшем персонаже. Если персонаж мужчина, Билл выбирает целью м'агии ущерба его гениталии. В независимости от результата целью Билла является получение достаточной свободы действий, чтобы прорезать дыру для Дона. Он не хочет, чтобы Дон умер... пока.

Если Дон Умрет

Есть шанс, что Дон умрет, если игроки будут общаться с Биллом достаточно долго. Если так, все по-прежнему зависит от персонажей. Билл разозлится из-за его гибели, но потребует, чтобы они немедленно отправились к Дону домой - взяв ключи и машину Дона (припаркована снаружи) - в

надежде, что Саша там или что там могут оказаться какие-либо улики ее расположения. Надеюсь, персонажи ему помогут.

Если Дон Выживет

Как только Дон сможет дышать - сквозь рваную дыру там, где должен располагаться рот - Билл какое-то время кричит на него ("Где моя дочь, ты, труп?"), потом снова режет себя на еще 3 очка. Незначительный заряд он использует, чтобы активировать Регенерацию, восстанавливая лицо Дона до нормального состояния, чтобы тот мог говорить.

Дон сдается с потрохами. Саша в подвале у него дома, в секретной комнате за стойкой с инструментами. Он согласен показать Биллу и персонажам, где она. Он чрезвычайно напуган пережитым, его сотрясают рыдания. Он постоянно безумно повторяет, что любит Сашу, что она любит его, они собираются вечно быть вместе, и прочую чушь, рожденную его больным, заблуждающимся разумом.

Если Игроки Уходят

Есть вероятность того, что персонажи решат умыть руки и уйти по каким-либо причинам. Все в порядке - никогда не заставляй их следовать строго определенным курсом. В подобной ситуации просто переходи к секции "В Случае Неудачи".

Дом Дона

Так или иначе, но персонажи и Билл, вероятно, все-таки доберутся до дома Дона. Это гадючник в отстойной части города. (Карта прилагается.) Угрюмые пьяницы и уличные детишки с жесткими глазами наблюдают за персонажами из-за ближайшего угла. (Один из выпивох - шериф, но персонажи скорее всегда не узнают его.) На дороге валяется раздавленная толстая беременная кошка.

Внутри полный хаос. У Дона три собаки, три миленьких шпица, все вокруг в их экскрементах. Залежи пустых пивных банок. Мухи здесь на постоянном жительстве. Стену увешаны плакатами с дельфинами. В туалете дюжины стволов, коробки с патронами и кобуры. В туалете у спальни запертый кассовый аппарат с 8500$.

Как уже упоминалось, Саша в подвале. Шкаф с инструментами установлен на шасси, открываясь как дверь и обнажая небольшой уголок подвала, к которому иначе не подобраться. Тут есть раковина, туалет, кровать, кандалы и четырех-летнюю девочку с кляпом во рту. Она мертва - вероятно, ее затошнило и из-за кляпа захлебнулась собственной рвотой.

Билл подхватывает свою дочь, завывая. Если Дон рядом, Билл вскакивает и вонзает нож себе в ногу, жестко - создавая значимый заряд. Он использует его, чтобы применить Плавление Плоти на Дона. Дон начинает растворяться изнутри в духе эболы и отплевываться жидкими комками собственной плоти. Билл поднимается по лестнице вслед за персонажами, баюкая тело дочери. По крайней мере, так все происходит, если игроки не вмешаются; на то нет необходимости, но это остается на усмотрение игроков.

Копы

К тому моменту, когда персонажи соберутся покинуть дом, к входной двери приближаются двое детективов. Они здесь ради рядового допроса Дона, у которого уже есть судимость за похищение. Это всего лишь одни из имен в длинном списке, так что они не ожидают неприятностей. Увидев Билла - или кого-то другого - переносящего останки Саши, последнее, что они хотели бы увидеть. Двое копов тут же выхватывают оружие, приказывая всем присутствующим поднять оружие и немедленно

отпустить Сашу; они не могут наверняка знать, что она мертва.

Билл все еще не в себе и немедленно приходит в ярость. Копы годами доставали его, так что это стало последней каплей. Он уже на грани и хочет, чтобы его просто оставили в покое, убраться от копов, и своей бывшей, и мертвой дочери, и всех придурков этого города, и проклятой судьбы, которую сам и создал. Если персонажи не вмешаются, то его план в том, чтобы вырвать себе глаз, получить Великий заряд, заставить копов разлететься потоком жидкой плоти, затем сесть в машину, истекая кровью и плача, и покинуть город.

Конечно же, при участии игроков все может пойти совсем не так. Основная идея, как уже говорилось, помешать Биллу убить копов, уехать из города и попасть на свое смертельное рандеву с двумя копиями. Как этого добиться, остается на их усмотрение; его можно уговорить, связать, что угодно. Задержать в доме, пока персонажи не вызовут 911, первоклассная идея, что будет означать, что персонажи будут теми, кто встретит детективов у двери, в то время как Билл будет где--то внутри.

В Случае Неудачи

Если игрокам не удастся предотвратить отъезд Билла Тога, они провалились. Как только он уезжает, выбери наугад одного из игроков - или выбери кого-то с наивысшей Душой (если только этого персонажа еще не копировали), или того, кто каким-то образом повлиял на неудачу. Точная копия этого персонажа появляется в точной копии его машины, проезжая по улице неподалеку. Он или она привлекает внимание игроков и насмешливо машет рукой, угрожающе прищурив глаза. Машина проезжает мимо.

Сцена меняется и игроки вновь оказываются на ночном перекрестке. Любые полученные ими ранения сохраняются, как и иные изменения в их облике или имуществе. В зависимости от того, как игроки справились с предыдущей сценой, двое или трое водителей лежат на земле.

В Случае Успеха

Если побег Билла Тога предотвращен, сцена меняется на перекресток. Как уже упоминалось в предыдущей секции, персонажи находятся в том же состоянии, что и в конце предыдущей сцены. Теперь на перекрестке одна или две развороченные машины, в зависимости от сцены в супермаркете, и, соответственно, один или двое водителей лежат без сознания и истекают кровью - Билл Тог из квартиры пропал, и в сущности вовсе никогда там не был.

Так Или Иначе

Как только они все осознают, шериф угрюмо качает головой. "Я так и знал. Это снова тот чертов Билл Тог." Искра из раскореженых деталей падает на лужу бензина, собравшуюся на дороге, и машины оглушительно взрываются.

Сцена Четвертая: Трейлерный Парк

Как только шериф закончит говорить и взорвутся машины, сцена меняется; сырой энергии взрыва оказалось достаточно.

Дело происходит двенадцать часов назад, около двух по полудню. Персонажи стоят посреди запущенного трейлерного парка, заброшенного, усыпанного перекати-поле клочка американского юго-востока. Три дюжины обшарпанных домов на колесах выстроены неровными рядами. Парк расположен на узком участке скалы, с трех сторон окружаемом крутыми склонами красноватых скал. (По-видимому) единственный открытый конец парка загорожен трейлерами. Кроме перекати поле здесь больше нет никаких растений или трав. В домах очевидно нет электричества - нет линий

энергопередачи, телефонных кабелей или других свидетельств цивилизации. Местность выглядит будто годами была заброшена. (Можешь обратиться к карте, персонажи появляются в точке, отмеченной буками "PC".)

Тихо, за исключением приглушенного ропота моторов где-то вне зоны видимости, словно поблизости стоят заведенные автомобили. Ни одного не видно.

Прогулка вокруг вскоре приводит персонажей ко входу в парк. Сюрреалистическая картина.

Вход представляет собой пустое пространство между двумя рядами трейлеров. Это огромная? изогнутая деревянная арка с подвешенным знаком. Прочитать, что на нем написано, с того места, где находятся персонажи не представляется возможным. Полуразвалившиеся останки того, что должно было быть летающей тарелкой виднеется на некотором отдалении за входом. Само собой, это подделка, выполненная из холста и дерева, выглядит построенной несколько лет назад. Сейчас она разваливается на части, рисунок наполовину засыпан песком. Огромный, грубо нарисованный знак над НЛО гласит: "ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ!!! ИИСУС!!! И ЩОМОПЯАРОКСЦЫ!!!" Он в том же потрепанном ветрами (и временем) состоянии, что и тарелка.

Прямо напротив входа лежит труп. Тело чернокожей женщины около двадцати лет валяется на земле, лужа подсыхающей крови покрыта коркой пыли. Судя по всему, в нее несколько раз стреляли. Возле ее правой руки револьвер.

Между входом и летающей тарелкой расположен источник звуков работы двигателей. Пара дюжин автомобилей аккуратно припаркованы вдоль едва присыпанной гравием дороги в сотне ярдах от входа. Это смесь полицейских машин, неприметных седанов, грузовиков с телевизионными антеннами и тому подобного. Видно около сорока человек, стоящих у автомобилей. Из них дюжина или около того сжимают винтовки, но в данный момент не стреляют. Появление персонажей является для них сюрпризом, так что за ним последовал всплеск активности.

Мгновение спустя раздается звук выстрела и пуля свистит над головой одного из персонажей. Если они до сих пор так не поступили (избежав выстрела все вместе), то сейчас самое время укрыться за трейлерами.

Дверь ближайшего дома на колесах распахивается (выбери который окажется ближе) и Билл Тог выглядывает наружу. Судя по виду, он не принимал душ уже несколько дней. Он широко улыбается. "Собратья! Входите же, время близко."

Обстановка

Билл Тог лидер небольшого апокалиптического культа, известно как Коллектив Щомопаяроксцев. Несколько лет назад Билла Тога посетило сильнейшее предчувствие, согласно которому этот день - сегодня - станет концом мира, когда Иисус и обитатели планеты Щомопаярокс прибудут на космических кораблях и увезут с собой истинно верующих. У него получилось собрать дюжину последователей, по большей части отверженных обществом неудачников. Билл отвел их в пустыню и накормил галлюциногенными грибами, вызвав сумасбродные видения. В одну из таких поездок они обнаружили эту группу заброшенных и ржавеющих мобильных домов, в тот же момент Билл объявил это место исходной точкой пришествия Щомопаяроксцев. Они немного подремонтировали тут все, построили НЛО и приветственный знак, сделав трейлеры обителью для воскресных визитов и психоделических сессий. На одной стороне парка есть уборная, но это единственное местное удобство - им приходится приносить свои собственные припасы и воду, когда остаются здесь.

Несколько дней назад Билл привез сюда Щомопяароксцев, ожидать конца света. Несколько членов семьи и друзей некоторых культистов проникли и присоединились к движению. Первый прибывший

сюда офицер полиции был застрелен Сетчелом Фейром, корешем Билла. С того момента дела пошли наперекосяк, и теперь тут вооруженное противостояние. Как тогда, так и сейчас культисты - пожирая непрекращающийся поток грибов - стреляют по полиции, а час назад репортер был застрелен Джесси Дир, мертвой женщиной, валяющейся у входа. Полиция прекратила шатания вокруг и вскоре начнет штурм. Они считают, что персонажи члены культа, так как у них нет четкого списка его членов.

С Биллом Тогом происходит нечто необычное: он невольная инкарнация Дурака, и лишь благодаря врожденному везению смог зайти так далеко... если это можно так назвать. Его навык инкарнации: Дурак равен 55%, давая ему не только способность находить то, что требуется, но и возможность перенаправлять полученный урон на других. Что также означает, что он чертовски легковерен, именно поэтому он принимает персонажей за дружественных мистиков, проскользнувших мимо копов.

Видение Билла Тога

Два года назад Билла посетило видение. Это было смесью идей и знания с периодическими вставками образов, вместо полноценного я-смотрю-мистическое-телевидение-у-себя-в-голове. Все это вылилось в то, что Билл увидел дату - сегодняшнюю - и узнал, что он и несколько близких друзей окажутся в каком-то трейлерном парке. Будет много пыли, и жары, и шума. А потом усыпанный бриллиантами транспорт въедет в парк, и за рулем будет сидеть Иисус. Билла и его друзей Иисус возьмет на борт судна, что прибыло из места под названием Щомопяарокс, и миру придет конец. Миссией Билла, какой он ее видел, было собрать столь много людей, сколько только сможет, найти трейлерный парк и собрать всех там к назначенной дате.

В Трейлере

В трейлере, куда Билл приглашает персонажей, находятся четверо культистов (включая его самого). Кроме того там находится тело офицера Уила Саусвига, заместителя шерифа убитого вчера Сетчелом Фейром. Члены культа уложили его тело на шатком карточном столе и выпотрошили его; большая часть внутренних органов и мозг были съедены. Сетчел убедил Билла и остальных в том, что если съесть заместителя, он сможет присоединиться к ним на космическом корабле и спастись вместе с культом - так что его смерть в определенном смысле пошла на пользу.

D трейлере стоит тяжелый запах разлагающегося тела и воняющих испражнений, но члены культа уже слишком съехали от грибов и приближающегося конца тысячелетия, чтобы придавать этому значение; они верят, что запах приходит откуда-то с гор, поскольку *сама земля оживает и это еще один знак грядущего апокалипсиса.*

Продуктовый мешок, полный галлюциногенных грибов, стоит в углу. Культисты предлагают персонажам отведать их.

Трейлерные Культисты

Как уже упоминалось, в трейлере четверо членов культа. Они описаны ниже; полные характеристики расположены в конце сценария. Е всех четырех кровавые пятна на одежде и руках от поедания заместителя.

Билл Тог

Лидер Щомопяароксцев и инкарнация Дурака, Билл Тог, это незадачливый парень, помешавшийся на мистическом видении, что изменило его жизнь. Он не жесток и не груб по натуре, но он так увлекся своим апокалиптическим видением, что стал безумен.

Сетчел Фейр

Сетчел закоренелый садист средних лет. Сам по себе он никому не навредит. Но попав под опеку Билла, он принял истину приближающегося апокалипсиса и осознал, что ничего не имеет значения. В его квартире лежат останки трех уличных мальчишек, которых Сетчел заманил к себе и убил за последние несколько месяцев. Сетчел яркий психопат, объятый божественным восторгом - он считает, что все идет к концу и счастлив как никогда. Сетчел сделал себя главным учеником Билла.

Никки Лайм

Никки это тридцатилетняя женщина из Айовы. Год назад она находилась в бегах от полиции, скатившись на дно и принимая одно неверное решение за другим. Тут она и повстречала Билла. Сначала она решила, что он простофиля, которым можно легко управлять, но после прониклась его видением; в мире, никогда не обращавшем на него внимания, искаженный образ реальности имел по крайней мере видимый конец. Она страстно предана Биллу, но несколько напугана Сетчелом. Билл не обращает внимания на привязанность Никки.

Сел Рис

Сел пятнадцатилетний подросток из Сан-Франциско. Он сбежал из дому несколько месяцев назад и оказался на улице. Билл принял его и поделился видением. Сел страдает от шизофрении и депрессии и не принимал лекарства неделями. Он легко проникся верой Билла. Тем не менее, близкое знакомство с огнестрельным оружием сблизило его с Сетчелом, одержимым оружием всех видов. Если дело дойдет до столкновения, Сел встанет на сторону Сетчела, не Билла.

Остальные Культисты

В трейлерном парке есть еще восемь Щомопяароксцев, разбросанных по другим трейлерам. (Тринадцатой была Джесси Дир, убитая полицией, когда она сбрендила и обстреляла вход из револьвера.) Используй характеристики "обычных громил" для этих культистов, вооружи их полуавтоматическим оружием .22 калибра. В целом, эти культисты убежденные последователи видений Билла, не имеющие боевых навыков, что не остановило Сетчела, когда он раздавал им оружие и боеприпасы как конфетки - что означает, что культисты стреляют не очень хорошо, но все же откроют пальбу, если захотят.

Что Дальше

Большая часть этой сцены приходится на взаимодействие культистов с персонажами, что делает ее в значительной степени импровизированной. Руководства для этого взаимодействия представлены ниже. Рано или поздно, тем не менее, копы собираются выдвинуться и прикрыть этот цирк - возможно, десять или двадцать минут после прибытия персонажей. Когда именно это произойдет, остается на усмотрение Ведущего; когда время покажется удачным, перейди к части "Штурм" и продолжи оттуда.

Цели Культистов

Каждый из культистов в трейлере имеют свои цели на сцену, в терминах взаимодействия с персонажами. Они описаны ниже. Не забывай, что все четверо под действием грибов, что обычно означает несколько неестественное поведение, странный смех и периодические разговоры в стиле потока сознания. Кроме того, они могут видеть галлюцинации.

- **Билл Тог** просто хочет дождаться Иисуса и Щомопяароксцев, а тем временем он не прочь поделиться своими знаниями с только что прибывшими дружественными мистиками. Он опишет свое видение двухлетней давности (описанным ниже в секции "Видение Билла Тога") и сравнить сведения с имеющимися у персонажей. Что бы они не ответили, Билл постарается доброжелательно объяснить им, что происходит. Он просто приятный, общительный парень,

искренне верящий в то, о чем говорит, но в то же время он чересчур погрузился в свое видение, чтобы принимать во внимание столь никчемные вещи, как жизнь или смерть и различиями между ними.

- **Сетчел Фейр** также верит в то, что говорит Билл, но его выводом стало то, что все запреты спали. Чем дольше персонажи пробудут в его обществе, тем более нервным и неусидчивым он становится. Его цель массовое убийство персонажей с последующим поеданием их тел, присоединяю их к духовной общности культа. Вероятно он попытается отвести одного-двух персонажей в другой трейлер по какой-либо причине совместно с Селом. Если выйдет, они нападут вдвоем.

- **Никки Лайм** имеет определенные сомнения на точку зрения Сетчела. Она присоединилась к расчленению Уила Саусвинга, но смерть Джесси Дир час назад на самом деле поразила ее; какая-то ее часть понимает, что все они в крупных неприятностях и все пошло ужасающе неправильно, но она чересчур одурманена наркотиками и своей собственной искаженной личностью, чтобы обратить внимание на эти мимолетные догадки.

- **Сел Рис** подчиняется Сетчелу, что бы он ни приказал. Если Сетчел скажет ему пристрелить Никки и съесть ее глаза, Сел пойдет на это. Он говорит так мало, как это только возможно, за исключением энергичного поддержания любых слов Сетчела.

Наркотический Дурман

Эти культисты сидят на галлюциногенах вот уже несколько дней и обладают определенным опытом подобного совместного времяпрепровождения. Это означает, что они находятся на одной волне настроения и состояния ума - их разумы словно связаны воедино, в терминах восприятия и общения с персонажами. Когда они появляются впервые, четверка счастлива и общается друг с другом, возбужденные приближением Иисуса и Щомопяароксцев. В частности они общаются с трупом Уила Саусвинга, пожимая его руку и убеждая не беспокоиться, поскольку они все вместе отправятся с Иисусом.

Прибытие персонажей это угроза изменению или даже нарушению наркотического дурмана. В частности, культисты очень быстро перенимают отношение, проявляемое персонажами к дискуссии. Если персонажи говорят спокойно и тихо, культисты успокаиваются и внимательно слушают. Если персонажи возбуждены и на взводе, культисты выходят из себя. Обрати внимание, как игроки ведут своих персонажей, и верни им это поведение через культистов, увеличенное и пропущенное сквозь призму их состояния.

Остальные

Хоть четверка в трейлере и является центром сцены, ты несомненно можешь привлечь и остальных культистов. Они рассеяны по трейлерам. некоторые могут находится в другом ряду, то есть добраться до них можно лишь с рискованным рывком через открытое пространство, простреливаемое копами.

Остаток культа также сидит на грибах, охваченные мистическим экстазом, но они не на той же волне жестокости-странности, что и руководство культа. В основном они медитируют, молятся и так далее

Штурм

В какой-то момент взаимодействия культистов с игроками - вероятно, когда будет достигнута некая критическая точка - местные копы начнут штурм парка. Они предпочитают нейтрализовывать культистов и захватывать их живыми, но не будут колебаться со стрельбой. Вот как планируется провести рейд.

Восемь вспомогательных групп были высажены на окружающие стоянку скалы, примерно в радиусе ста ярдов. По сигналу они забросают парк газовыми гранатами. Они будут целиться в окна и двери трейлеров, но в трейлерах столько дыр и отсутствующих кусков пола, что в сущности им не нужно особенно стараться; газ распространяется быстро.

Через тридцать секунд после запуска первой гранаты отряд SWAT вырывается на фургоне из-под прикрытия автомобилей и направляется к парку. Сто ярдом до входа они пересекают очень быстро, сбивая хлипкую арку Билла. Знак с передней части падает на землю и теперь можно прочитать надпись на нем; она гласит "РАЙ" - к этому времени газ уже начал оказывать воздействие на культистов. Отряд состоит из двадцати двух офицеров SWAT в полной броне и газовых масках, каждый вооружен FN-FAL легкой полуавтоматической винтовкой и Глоком 17 модели, полуавтоматическим пистолетом.

Офицеры разбиваются на пять команд по четыре человека. На каждый ряд из четырех трейлеров каждая команда зачищает по трейлеру, в то время как пятая команда остается на главной дороге позади отряда, обеспечивая прикрытие на случай, если культисты из дальних рядов предпримут попытку нападения. Оставшиеся двое держатся впереди группы, понемногу продвигаясь вперед по мере зачистки рядов. Они защищены пуленепробиваемыми щитами и не вступают в бой, если на них не нападают. Водитель фургона это шериф с перекрестка, одетый в тактическое обмундирование SWAT.

Каждая команда забрасывает гранату со слезоточивым газом в целевой трейлер, просто на всякий случай, ждут десять секунд и врываются внутрь. (Они пропускают фазу метания гранаты, если культисты уже валяются снаружи.) Внутри они обезоруживают культистов и надевают на них наручники. Многие трейлеры пусты. Как только очередной трейлер будет зачищен, они оставляют всех культистов в наручниках и возвращаются к фургону. Как только все четыре трейлера будут готовы, они переходят к следующему ряду.

Тем временем восьмерка на скалах берет в руки спортивные полуавтоматические винтовки Remington 74. Они отстреливают любых культистов, пытающихся подобраться к отряду SWAT или прячущихся между рядами, до которых офицеры еще не добрались. Никаких предупредительных выстрелов. Если парочка культистов прячется за трейлером, поджидая офицеров в засаде, снайперы загонят в них по пуле.

Любой, кто захочет оказать сопротивление, может попытаться. Падение на землю и задержание дыхание, чтобы не пострадать от слезоточивого газа - неплохое начало. Поднятие рук над головой тоже неплохой метод.

Воздействие Слезоточивого Газа

Для симуляции эффектов слезоточивого газа используй правила по Задержке Дыхания. Пока ты можешь не дышать, можешь действовать. Тем не менее, даже пока ты не дышишь, газ будет действовать на глаза. Считай, что после 4 боевых раундов каждый, попавший под воздействие слезоточивого газа, получает сдвиг в -10% ко всем навыкам. Через восемь раундов в -20%. Через двенадцать -30%. К этому времени ты просто обязан задышать. Как только ты не сможешь задерживать дыхание, ты будешь вынужден сделать полный глоток воздуха и газа и больше не сможешь действовать. Ты падаешь на землю, кашляя и отчаянно стараясь вдохнуть. Ты не умираешь, но по ощущениям это так и есть.

И все же, все вышеперечисленное подразумевает, что ты находишься самой гуще газа. Снаряды, пущенные со скал, могут сработать столь эффективно на конкретном трейлере, а могут и не сработать. Если ты хочешь считать (или определить наугад), что конкретный трейлер не был столь сильно загазован, просто примени сдвиг в -20% ко всем навыкам, и никому не потребуется задерживать дыхание. Тем не менее, если отряд SWAT забросит в трейлер гранату, применяй полные

правила.

Реакция Культа

Из предыдущей секции должно было стать очевидно, что копы собираются нейтрализовать культ и сделать это быстро. Никто не должен умереть - если все будут захвачены или попадут под воздействие газа, никто не пострадает. Но, конечно же, Сетчел раздал всем дешевые пистолеты .22 калибра, и несколько безымянных культистов дошли до той точки сумасшествия, что откроют огонь по приближающимся офицерам. Их тут же присрелят, а копы скорее всего не получат никаких серьезных повреждений.

Но есть еще персонажи и четверо главарей. Ведущему придется решить, как сильно на них подействует газ, в соответствии с секцией "Воздействие Слезоточивого Газа". Заметки ниже помогут определиться с реакцией культистов, при условии, что газ на них не подействовал.

- **Билл** попытается добраться до фургона SWAT и поговорить с офицерами. Он будет возбужден, но не воинственен; будет страстно убеждать их присоединиться к нему и приветствовать апокалипсис.

- **Сетчел** воспримет штурм как открытие сезона охоты на всех, кроме Билла. Тут же начнет стрелять. Если получится обездвижить кого-то из культистов, игроков или офицеров, он выхватит охотничий нож и набросится на них с криками ярости и радости.

- **Сел** хочет быть с Сетчелом. Тот может пощадить его вначале, но набросится, если никого больше не подвернется под руку.

- **Никки** будет держаться рядом с Биллом. Она может даже прийти в себя и попытаться убедить его сдаться, а может наоборот наброситься на офицеров.

Персонажи темные лошадки во всем происходящем; они могут делать что угодно. Не забудь о навыке инкарнации Билла. Если офицеры SWAT (или кто-то другой) навредят ему, есть немалый шанс, что урон придется по кому-то другому - может по персонажам, может по Никки, может по другому офицеру. Это должно сделать все еще интереснее.

Так или иначе, рейд закончится нескоро. Шансы копов на успех чрезвычайно высоки. Рейд должен закончится арестом культистов и игроков, ранениями, а то и смертью. Билл может выжить или погибнуть, в зависимости от того, насколько хорошо его защитит навык инкарнации Дурака.

А Вот И Иисус

Когда рейд будет завершен, покажется Иисус вместе с Щомопяароксцами, как и было предсказано. В бриллиантовом блеске сирен первая из нескольких машин скорой помощи въезжает в трейлерный парк; на капоте большими, жирными буквами написано "СКОРАЯ ПОМОЩЬ", так что водитель может прочитать ее в зеркальном виде "ЩОМОПЯАРОКС". Из машины выходит медик испанских кровей, чье имя на бейджике читается как "ИИСУС" - а произносится "хей-сус".

Все раненые главные культисты и персонажи грузятся в машину; раненые безымянные культисты поедут на следующей. Невредимых персонажей сажают в отдельный тюремный фургон, как и остальных культистов.

Что Насчет Билла?

В изначальной версии событий (перед тем, как персонажи оказались ретроактивно вовлечены в них) Билл был ранен, и его увез Иисус на скорой. По дороге в госпиталь Биллу посчастливилось найти на каталке ключ от наручников, что уронил офицер, помогая Иисусу грузить его. (Можешь поблагодарить навык инкарнации Билла за это везение.) Билл освободился и сбежал из скорой, когда они добрались до города. Потом добрался до своей машины и уехал, волей судьбы оказавшись на перекрестке той ночью.

При участии персонажей события могут развиваться иначе. Билл может умереть, может быть ранен столь серьезно, что ни о каком побеге не может быть и речи. К тому же любой раненый персонаж отправится с ним. Если никто из персонажей не пострадает, Билл сможет сбежать. Переходи к секции "В Случае Неудачи".

Если Билл и один или более раненых игроков окажутся в скорой, все зависит от них. (Все игроки в фургоне вне сцены, обеспечивая бешеный мозговой штурм.) Они могут предотвратить его бегство или отсрочить его, так что он сбежит, но не так. Может они арендуют машину, толкнут Билла под автобус или просто сдадут его копам. Если Билл все же доберется до своей машины, это провал. В остальных случаях они сумели изменить его судьбу.

В Случае Неудачи

В Случае Успеха

Сцена Пятая: Заключение

Если Не Останется Ни Одного Билла Тога

Если Останутся Двое Или Трое Биллов Тогов

Если Остается Один Билл Тог

Подведение Итогов

Характеристики Персонажей Ведущего

Book 4: For the Gamemaster - Scenario: Pinfeathers

Когда-нибудь здесь будет перевод.